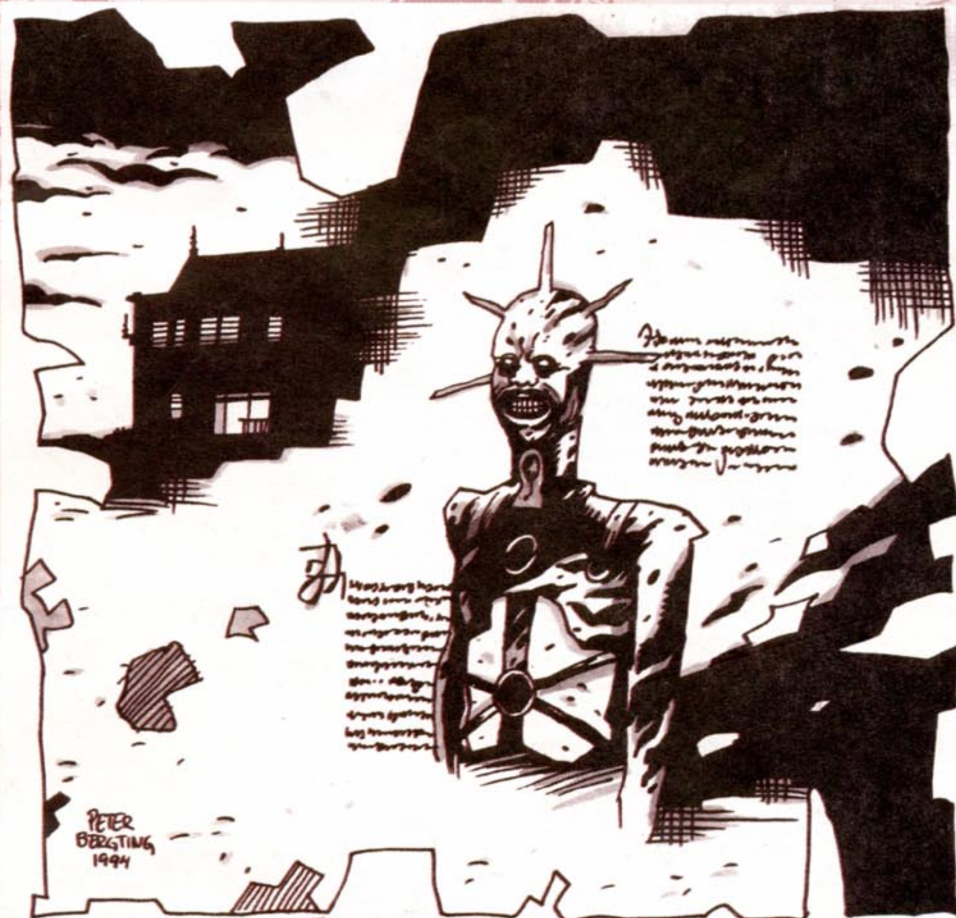
ET IN ARCADIA EGO...



Jag heter Peter Saint-Denys. Försök helst inte att uttala efternamnet på franska; förfäderna lät anglisera det för många generationer sedan.

Jag är döende i AIDS.

Det var mig först ganska brydsamt - tanken på att dö av en nedbrytande sjukdom har aldrig tilltalat folk, i synnerhet inte av AIDS - men nu? Jag föreställer mig gärna vara tämligen väl förberedd.



All that we see or seem Is but a dream within a dream."
—Edgar Allan Poe

KONSTRUKTION
Metropolis Ltd

PROJEKTLEDNING
Nils Gulliksson, Jerker Sojdelius

OMSLAG
Peter Andrew Jones

ILLUSTRATIONER
Peter Bergting, Stefan Sumonja

FORMGIVNING
Jerker Sojdelius

REPRO
Centraltryckeriet, Linköping

TRYCK
A to Z Offset Printing and Publishing Inc

SCAN & PDF
Jonas

Men om jag blickar tillbaka (som jag numera ofta gör) tycks det mig att nästan hela livet hade gått åt att förbereda mig för döden. Det kan tyckas makabert, men är dock sant.

Saint-Denys omtalade förmögenhet? Den försäkrar mig en död på överflödets mjuka kuddar och betalar bästa tänkbara vård.

Och min utbildning, en högst förnämlig sådan? Den långa tid och skolning jag har ägnat åt det högre vetandet är mig ovärderlig nu, när jag ägnar dagarna åt att läsa om och utforska "västerlandets klassiker". Jag lät mig aldrig imponeras av alla dessa konstruktionistiska/rekonstruktionistiska/feministiska/marxistiska litteraturkritiker som spydigt kalla De Stora Författarna för "döda vita män". Snart nog ska jag också vara en död vit man.

Ja, jag ska dö snart, men det rör mig inte i ryggen; jag har nämligen lärt odödlighetens hemlighet. Och den är – lustigt nog – alls ingen hemlighet. Vi allihop gör det varje natt. Vi drömmer.

Introduktion

Rollpersonerna

Samtliga rollpersoner är gamla bekanta till Peter Saint-Denys och av det fåtal som ännu håller kontakt med sin döende kamrat. De kan vara släktingar, gamla elever, skolkamrater, kollegor eller andra vänner som inbjudits att hälsa på Peter på sätet Saint-Denys.

Detta är ett idealiskt sätt att sammanföra en grupp nya rollpersoner. Om rollpersonerna redan känner varandra eller om det verkar osannolikt att en viss rollperson skulle ha gjort Saint-Denys bekantskap, borde spelledaren eller spelarna kunna uppfinna någon annan orsak för denna inbjudan.

Det här äventyret har utformats för en liten grupp på två till fyra rollpersoner. Det krävs inga förkunskaper i magi eller drömmande; det är snarare att föredra om rollpersonerna är tämligen okunniga om dessa ting.

Intrig

Var och en har rollpersonerna bjudits hem till Peter, på ett "vinternöje" över tredagarshelgen vid Martin Luther Kings dag. Samtliga har de dessutom tagit en extra dag ledigt, för att sammanlagt få ägna honom ett fyra dagars besök. Det är uppenbart för alla inblandade att inbjudningarna har gått ut för att Peter vill träffa sina vänner en sista gång. De flesta av hans vänner kommer att veta att Peter har AIDS i ett galopperande stadium och få kan förvänta sig att han ska leva länge till.

Ingen kommer att veta att han snart tänkt att lämna sin döende kropp till förmån för drömvärldarna. Han avser antingen att göra det denna helg eller strax efter att gästerna har rest - innan den allt svårare demensen fullkomligt vanställt hans drömmar.

Torsdag kväll

Ankomsten

Gästerna anländer på torsdag kväll, lagom till att det börjat snöa. Utomhus är kallt och det är inget mysigt helgtäcke som lägger sig på marken, utan en karg och oländig snö.

Vid sin ankomst får gästen väskorna uppburna på rummet av en betjänt som meddelar att Peter redan ätit middag och har instruerat honom att servera den mat gästerna själva önskar: "Mr Saint-Denys tar sig för närvarande en tupplur men hoppas om några timmar ta emot samtliga sina gäster." Man har därmed möjlighet att först äta, koppla av och tvätta sig (såväl som att invänta övriga gäster, om så krävs).

Du får ett stort, rymligt rum; en jättelik himmelssäng tronar mitt på golvet. De vackra trämöblerna, som troligen är antika, verkar nyligen ha vaxbonats och lyser varmt. En öppen spis står utrustad med veden staplad invid och en hastig blick ut genom fönstret avslöjar att snön ännu faller tät. Intill ligger ett badrum, där temperaturen är betydligt lägre. Porslinet och mässingen verkar även den vara nypolerad; stora badlakan hänger på insidan av dörren. Det väldiga badkaret med gripfötter ser inbjudande ut och hela badrummet väcker minnen till liv av en svunna tiders elegans.

Tjänstefolket ser till gästernas flesta behov. Tvätten tas om hand, handdukarna byts, o s v. Fastän huset är ganska kallt, är det inte dragit och det finns rinnande varmvatten.

ETT VARMT MOTTAGANDE

När alla gäster har anlänt och gjort sig i ordning, samlas de så småningom i salongen. Medan man underhåller sig



med samtal, läsning eller på annat sätt, gör Peter entré:

Du avbryter dig för ljudet av en elmotor, när din vän kör in i en elektrisk rullstol.

Senast du såg Peter Saint-Denys var han frisk till utseendet; mer lagd åt böcker än åt idrott, hade han en viss kulmage men förstod att bära den väl. Han hade en tjock brun kalufs som var ledigt friserad.

Det här går knappt att kalla samme man; ansiktet är stramt, med här och där ett par mörka sjukdomsfläckar; en mörk innerock hänger löst från hans magra axlar och draperar en avtärd kropp. Hans mörka hår är kortklippt och börjar dessutom tunnas ut. Ögonen har gröpts ur till mörka hålor.

Plötsligt ler han och får märkligt nog ögonen att glittra. "God afton", säger han varmt och man är än en gång innesluten av hans charm, precis som man hade mints den.

Peter kommer att tacka sina gäster att de kommit och kommer att besvara alla frågor rörande helgens program, husets historia, o s v. Han kommer att vara nyfiken på hur resan har gått, om kanske snön varit till besvär. Om inte rollpersonerna redan känner varandra kommer han att göra formella presentationer. Han kommer att vara ganska vag på tal om sin hälsa eller sjukdomsprognos.

Peter kommer att tala om att han vill ägna dem mesta möjliga av sin tid, men att han lägger sig tidigt. Han blir lätt trött och dessutom har hans läkemedel en sövande effekt. Han meddelar att helgen har ett enkelt program: att koppla av och njuta i varandras sällskap. "För första gången på länge", kommer han att säga, "känns det som jag lever!" Hela huset står till gästernas förfogande.

Efter en kort stund hos sina gäster kommer han att antyda begynnande huvudvärk och att han antagligen borde gå och lägga sig. När han lämnar rummet kommer han tämligen glatt att ropa "Sov gott!" åt sina vänner.

Rollpersonerna kan ägna resten av kvällen åt vad de vill, även om det snart ska framgå att hela huset mer eller mindre slocknar med Peter Saint-Denys. När man tittar ut, faller snön i oförminskad takt.

Den första nattens dröm

Varje rollperson bör ha en dröm den första natten . Peter drömmer om sitt första möte med var och en av rollpersonerna, när han var yngre och friskare. Avsiktligt drar han in rollpersonerna men tappar mot drömmens slut kontroll. Det borde vara en dröm om hur man första gången träffar en yngre och friskare Peter: i ett klassrum, på en rökig bar, vid ett akademiskt seminarium, en familjesammankomst el dyl.

Nöj dig inte med att säga: "Du drömmer." Utan återvänd till rollpersonens första möte med Peter, utnyttja alla möjligheter att brodera ut scenariot med mesta tänkbara rollspel. Uppmuntra i högsta grad spelarna att delta i processen: den ska inte bara tjäna till att vidareberätta historien utan borde också skapa ett personligare band till Peters rollperson. Medan du och rollpersonerna rollspelar mötet låter du plötsligt och oförklarligt Peter börja åldras, blir svagare och tunnare; han ser med fasa sina händerna skrumpnar ihop och fläckas av sjukdom.

Fastän spelarna lär förstå att detta är en drömsyn, inser inte rollpersonerna riktigt det; sådan är ju drömmarnas natur. När dock Peter brådstörtat blir gammal, sägs spelaren åt att hans rollperson inser att det är en dröm. Nu vaknar rollpersonen omedelbart - kallsvettig - och tycker sig ha hört Peter som ropade "Nej!"

Det här kommer förmodligen att ha varit första gången rollpersonen upplevat ett medvetet drömtillstånd, upplevelsen när man upptäcker i drömmen att man drömmer. Förutsatt att rollpersonen ej är bevandrad inom New Age, psykolog eller har specialintresse för sådana fenomen, borde det med all sannolikhet vara ett okänt begrepp.

Peter har med avsikt drömt om sitt första möte med varje gäst och dragit åt sig deras drömgestalter. Även om hans neurologiska besvär på sistone har orsakat vissa underligheter i hans drömmar, är det här första gången som han faktiskt förlorat kontroll över sin drömkropp.



Peter St-Denys

Peter Saint-Denys är det "svarta fåret" i en rik Virginiafamilj. Han har alltid varit mer intresserad av akademisk kunskap än pengar; han är homosexuell i en tämligen hämmad, konservativ familj; han är döende i AIDS.

Peter växte upp i kolossalt överflöd på sätet Saint-Denys i Albemerle County, Virginia. Trots motstånd från sin far, skaffade han hög utbildning i klassiska språk och litteratur. Kort efter examen fick han ett vikariat att undervisa i grekiska och latin vid Katolska universitetet, Washington, DC. Goda resultat med sina stu-

Fredag

Om dagen

Fredagen borde vara en i stort sett vanlig dag, men med smärre intermezzon. Fråga varje rollperson vad de kan tänkas vilja ägna dagen åt och spela igenom sådana händelser som framstår viktiga för att utveckla rollen – särskilt med avseende att utveckla rollpersonens förhållande till Peter.

Såvida inte rollpersonerna vaknar före Peter (som stiger upp i gryningen), lär de träffa honom i biblioteket med en bok i händerna. De kan i stort sett göra vad de vill under dagen: läsa i biblioteket, sitta i bastun eller till och med gå på tur över de snötäckta ägorna. Vid matdags kommer Peter att äta föga från sin tallrik. Han kommer att uppmuntra alla att prata så mycket som möjligt, för att efteråt bjuda in dem till biblioteket på kaffe och en stunds lätt middagsläsning.

Snön faller glesare i dag, men den har inte upphört. Landskapet ligger inbäddat i vitt och rollpersonerna har en förtjusande utsikt över Albemerles landsbygd och Blueridge-bergen. Mot dagens slut är gästerna ohjälpligt insnöade och upprepade samtal till countyts funktionärer kan inte skapa klarhet om när vägarna väntas vara röjda. Peter kommer lite ur fattningen och tillstår att han hade hoppats på ett besök från sin far, som det stränga vädret nu uppenbarligen har gjort omöjligt. Men eljest är huset välförsett och sällskapet behöver inte lida nöd, frånsett en mildare cellskräck.



denter samt en lovande akademisk karriär skaffade honom snart fast anställning.

Dessvärre var han, sedan han blivit diagnostiserad med AIDS, tvungen att avbryta lärarbanan och återvände till det numera övergivna familjesätet i Albemerle County, Virginia. Allt efter som hans fysiska symtom av AIDS förvärrades och hälsan svek, blev han mer och mer isolerad; allt färre av hans släktingar och kollegor upprätthöll längre någon kontakt.

I takt med att hälsan förvärrades växte intresset för metafysik. När kroppen gav vika, vände han sig i stället inåt. Han hade alltid haft ett rikt drömliv - varierat, fantasifullt och ofta med ögonblick av medvetna drömtillstånd - och som han gick allt längre in i sig själv började han intuitivt att behärska drömkonsten (se Kult, sid 219). Han beslöt snart att överge sin döende kropp till förmån för ett nytt liv i drömvärldarna. Han tillbringar numera all sin vakna tid på sitt rum eller i biblioteket med att läsa, drömma och att förbereda sin slutgiltiga resa in i drömvärldarna. I sömnen upplever han främmande världar eller en idyllisk återskapelse av det stora huset som det var när han växte upp.

Tyvärr drabbades Peter av en mängd neurologiska sjukdomar (se "Peters tillstånd just nu"). I takt med att hans sinnen fördunklades började hans färdigheter i drömkonsten ta sig sjuka, bisarra uttryck; drömmen förvandlades till mardröm. Farhågor som

Om rollpersonerna diskuterar sina märkliga drömmar med Peter kommer han att spela vetenskapligt intresserad, höra noga på och fråga om drömmen säger dem något. Han kommer att vifta bort frågor om sina egna drömmar med att de var "tråkigt typiska". Peters samtalsämnen kommer hela dagen att kretsa kring döden: "Vad tror ni händer efter att man dör?" "Myterna hävdar att om man dör i en dröm, dör man också i verkliga livet. Men vad händer i motsatt fall - vad händer en i drömmen om man dör i sömnen?" o s v.

Om han pressas ytterligare beträffande nattens drömfenomen kommer han att citera Platons Theaetetus: "Hur vet man om vi sover i denna stund och alla våra tankar är drömmar; eller om vi är vakna och pratar med varann i medvetet tillstånd?" Peter är besvärad över att han har mistat kontroll över vad som borde ha varit en okomplicerad dröm, men han vill inte tillstå något för rollpersonerna.

MYSTISKA HÄNDELSER

Oavsett vad som händer, krydda dagen med bisarra händelser. Peters sviktande kontroll över sina ofattbara drömkonster har oförhappandes öppnat en drömportal vid sätet Saint-Denys, som fått till följd att verkligheten börjar anta drömmens ganska egendomliga karaktär.

Till exempel - fråga när dagen börjar varje rollperson en eller flera av följande frågor: Vilken färg har du på strumporna? Vad har du i fickorna? Vad bär du för smycken? Är det något du glömt att ta med? Påvisa vid tillfälle senare samma dag att detaljerna har förändrats: strumporna har bytt färg; ringarna kan ha blivit fler (eller färre); en tom ficka kan plötsligt vara full av småmynt; ett kvarglömt föremål kan dyka upp i rollpersonens rum.

Andra liknande händelser kan förekomma: en nyss tömd kaffekopp kan plötsligt vara full (eller vice versa); en tidningsrubrik eller boktitel kan ha genomgått en svårgripbar förvandling sedan sist den sågs, antingen i sin utformning eller till själva formuleringen.

Begränsa som regel det här till två eller tre "drömfall" per rollperson och försök att ordna så att enbart rollpersonen själv lägger märke till och ej kan få dem bekräftade av andra.

Fredagsdrömmen

Varje rollperson har en ny dröm fredag natt.

Spela upp en händelse från dagen - ett tillfälle när rollpersonen pratar enskilt med Peter; emedan sköterskan eller tjänstefolket kan vara där, bör de andra rollpersonerna inte medverka i drömmen. Fastän drömmen spelar upp en händelse från samma dag, visar den Peter som ung och frisk. Be samtliga spelare försöka att slå Ego/5. Lyckas det kommer rollpersonen att inse att man befinner sig i en dröm; berätta i detta skede inte bara vad som händer, utan tillåt även spelarna en viss medverkan.

Vid ett tillfälle under drömsamtalet inträffar följande:

En skugga glider genom rummet och tunga fotsteg hörs utifrån korridoren. Peter snor runt mot dörren, uppenbart förvånad. Han börjar återigen att åldras, kroppen blir sjukare och klenare. Det dunsar hårt mot dörren, som om någon försökte att sparka in den, och Peter ryggar förskräckt tillbaka och vrålar: "Nej! Inte nu! Inte redan!" Han sjnker ner i ett hörn och gnyr i namnlös fasa.

Dörren krossas utifrån och rummet uppfylls av en kall skugga.

Det här blir rollpersonens första erfarenhet av en Nachtschreck, vilken ska beskrivas mera ingående längre fram. Denna varelse bör få en skräddarsydd utformning åt varje rollperson, som speglar dennas djupaste skräck.

Om spelarna börjar att verka rastlösa kan tillfället utnyttjas till strid; den bör dock inte vara alltför dödlig. Låt rollpersonen vakna vid sin första lätta skada. Såret är borta när de vaknar; de känner dock en dunkande ömhet i den skadade kroppsdelen under resten av dagen.

Oavsett om striden ägt rum eller ej, vaknar rollpersonerna drypande av kallsvett. När de vaknar kommer rollpersonerna först inte att kunna röra sig. Ange att rollpersonerna är nästan helt säkra på att vara vakna.

När du försöker att röra dig är du plötsligt paralyserad; en fruktansvärd tyngd griper dig om axlarna och pressar nedåt. Du inser då att du inte är ensam i rummet: där finns en mörk ondskefull närvaro - kvävande och kväljande.

Rollpersonernas alla försök att handla är lönlösa. Först händer ingenting under några minuter, sedan börjar förlamningen och den inbillade närvaron långsamt att lösas upp tills kroppen känns som vanligt igen. En rollperson (som du utser) bör dock senare upptäcka blåmärken på hals och axlar.

En rollerson med färdigheter antingen i psykologi eller parapsykologi borde, med ett gynnsamt färdighetskast, kunna avgöra att det var ett vanligt fall av sömnförlamning; när hjärnan "fryser" kroppen för att den inte ska fara vilt omkring under djupsömnen. Det händer ibland att folk vaknar medan kroppen ännu är förlamad; därvid börjar hjärnan, som ännu befinner sig i REM-stadiet, att hallucinera och skapar ofta bilden av ett ont hotelsefullt väsen som motsvarar skräckkänslorna av förlamningen. I den blåslagna gästens fall har dessvärre drömlänken skapat fysisk form åt denna inbillning och ingen som inte känner drömkonsten kan förklara skadorna.

Drömmen kommer samtidigt till alla rollpersoner och de vaknar samtliga kl 04.00. Skulle de då uppsöka Peter, sover han vidare och är svårväckt på grund av sina mediciner. Lyckas rollpersonerna ändå att väcka honom kommer han att vara svårt sömndrucken och inte kunna svara på frågor. Sköterskan, som har rummet mittemot, kommer snart att rädda honom från alla sådana hänsynslösa rollpersoner.

Både Peters fysiska och mentala tillstånd har förvärrats; hans ångest inför den fasansfulla AIDS-döden - ensam och oälskad - har dragit till sig en Nachtschreck, en varelse ur drömvärldarna som söker sig till mardrömmar och skräckkänslor.

Lördag

Om dagen

På lördagsmorgonen kommer de lantliga omgivningarna att vara höljda i tjock snö.

Peter kommer att sova längre än vanligt, något som förvånar tjänstefolket. Om rollpersonerna går till hans rum kommer sköterskan att sitta där. Om de inte går till hans rum kan de få stöta på henne i köket eller någon annanstans i huset. Hans sköterska kommer att verka oroad och redogör, om hon pressas på upplysningar, för Peters nuvarande tillstånd och läkarens farhågor för hans utveckling.

Peter kommer att vakna lagom till lunch; och även om han gör gästerna sällskap vid bordet, så rör han ingen mat. Till och med hans älskvärda sätt kommer att svikta för små irriterade utbrott; han har ännu svårare att koncentrera sig än förut.

Lördagen bör utformas ungefär som fredagen, men Peter är märkbart mycket sjukare nu än dagen före. Växla mellan anfall av depression och ögonblick av lycka; låt Peter åtminstone en gång tacka varje gäst för stödet och vänskapen. Låt även sköterskans närvaro märkas mer.

Han kommer att lägga sig strax efter middagen, efter att ha ursäktat sig för sina gäster.

FLER MYSTISKA HÄNDELSER

Gör om möjligt lördagens uppträden ännu märkligare än de dagen före; försök att göra dem mer bisarra och försök dessutom låta dem omfatta mer än en rollperson åt gången. Till exempel kan rollpersonernas armbandsur byta plats; om två rollpersoner höll på med ett korsord, kan plötsligt ord vara borta som de minns att de hade löst o s v.

Om Peter tillfrågas om dessa händelser kommer han att bli än mera tyst och inbunden. Ehuru han förstår att deras del av verkligheten har blivit "dröminfekterad", kommer han inte vilja att förklara varför. Han kommer att spela fullständigt ovetandeom vad som kan ha hänt.

Varken sköterskan eller tjänstefolket kommer att märka av några bisarra fenomen; de verkar konstigt nog enbart drabba Peters gäster.

Lördagsdrömmen

Rollpersonerna delar samma dröm allihop:

Ni står på en kyrkogård, samlade runt en öppen grav. Ett antal män och kvinnor, alla svartklädda, omger er - de verkar inte ledsna, snarare kallsinnigt avvisande. En kista vilar på vajrarna ovan gravöppningen och en präst läser begravningsceremonien ur sin uppslagna bönbok. Ett snötäcke faller vitt på marken, som står i skarp kontrast till de sörjandes svarta kläder och den svarta nyuppgrävda graven.

Ni ser på varandra, alla med samma tanke: Detta måste vara en dröm.

När kistan börjar sänkas i graven ökar prästen röststyrkan: "Herre, störta denne syndare i evig förbannelse, som straff för hans depraverade leverne." Rösten är full av avsmak och hat.

En äldre man som vagt påminner er om Peter stiger fram med ett svartvitt foto av en kvinna tryckt mot bröstet. "Han lät åtminstone sin mor dö utan att veta att han var bög. Arma kvinna - hon avgudade sin son." Han gör tvärt om och börjar gå därifrån, varpå de andra åskådarna också ger sig av. "Vilket bortkastat liv", hör man någon säga. "Du vet väl hur han blev sjuk, vad han måste ha gjort. Jag har hört talas om att dom där..." Rösterna dör bort till ett skvalleraktigt sus, medan de sörjande ger sig av.

Kistan slår med en duns i gravbottnen och man hör Peters röst som knappt bär igenom kistans trä och metall: "Jag är inte död, snälla lämna mig inte såhär…"

Ni vaknar med Peters övergivna skrik ännu i öronen.

Det är i grund och botten fåfängt för rollpersonerna att försöka handla i denna dröm; även om de kan kommunicera inbördes, tar den övriga drömmen ingen notis om att de är där. Det går de sörjande spårlöst förbi vad de gör, och skulle någon rollperson försöka att vidröra en icke rollperson passerar handen genom luft. Några rollpersoner kan tänkas ha känt igen mannen med fotot som Peters far.

Sanningen är den att rollpersonerna aldrig vaknar. Deras drömjag är fortfarande fångade i Peters dröm, som bara har skiftat kvalitet till närmare verkligheten; rollpersonerna drömmer att de är vakna och resten av äventyret utspelar sig i denna dröm. Även om någon rollperson skulle ana att det är en dröm och försöker att vakna, förblir man kvar, fångade i Peters mardröm.

Om de går till Peters rum sitter sköterskan där och tar pulsen. Han kommer att ha en mängd intravenösa nålar fästa vid kroppen och kommer att verka blekare och skörare. Sköterskan kommer meddela att hon försökt att ringa sjukhuset men att snön måste ha rivit en telefonledning. Hon kommer föreslå dem att försöka somna om och lova att låta väcka dem skulle Peters situation förändras dramatiskt. (Om någon av rollpersonerna har mobiltelefon kommer den av oförklarlig anledning inte att fungera.)



många AIDS-patienter plågas av samhällets straffdom, att bli övergiven, m m - tog sakta fysisk form av hans drömmar. Till sist kom det att skapa en länk mellan drömvärldarna och den "riktiga" världen vid barndomshemmet, sätet Saint-Denys.

PETERS TILLSTÅND JUST NU:

Han lider av en rad hastigt påkomna infektionssjukdomar, varav de värsta, Non-Hodgkinslymfom (NHL), är cancertyper som blir allt vanligare bland AIDS-patienter och ofta angriper det centrala nervsystemet (CNS). Typiska symtom på NHL är bland annat feber, viktförlust och kallsvettningar om natten. Symtomen på CNS-lymfom är bland annat håglöshet, förvirring, huvudvärk och minnesförlust. HIV-infekterade med NHL får ofta genomgå cellgiftsbehandling; det medför inte sällan sidoeffekter som feber, aptitbrist och förvärrade neurologiska besvär. Peter har också de begynnande stadierna av AIDS-demens, en organisk mentalrubbning som orsakas av HIV-infektion i hjärnan. AIDS-demenssymtomen omfattar koncentrations- och minnessvårigheter.

PERSONLIGHET:

Lugn och behaglig. Peter kan tyckas något pedantisk och hyser en i alla sammanhang stark motvilja mot enkla förklaringar. Han uppmuntrar alltid andra att göra fullt bruk för sina intellekt. Han hyser stor och uppriktig uppskattning av andra människors sällskap.

TIPS TILL SPELLEDAREN:

På grund av AIDS-demensen och CNS-lymfomet, präglas Peters uppförande av vissa neurologiska defekter, bland annat koncentrationssvårigheter. Glöm ibland bort vad du har sagt eller återupprepa dig själv. Slut dig då och då inom ditt skal, framstå som deprimerad eller rentav arg. Detta får inte drivas till överdrift eller utnyttjas humoristiskt. I sina drömmar kommer dock Peter att framstå som tryggare och mera självsäker, i synnerhet i den sista drömmen.

Peters egenskapstal är återgivna nedan; de motsvarar honom i hans nuvarande, nedbrutna tillstånd. Talen inom parantes gäller hans drömda jags egenskaper. Även färdigheterna inom parantes gäller enbart för drömjaget.

RÖR 6 (27) **STY** 6 (27)
UPP 5 (35) **UTS** 9 (24)
EGO 5 (42) **KAR** 12 (15)
TÅL 5 (15) **UTB** 17 (17)

Bärförmåga: 6 kg

Förflyttning: 3 m

Handlingar: 2

Initativbonus: -2

Uthållighet : 55

Mörka hemligheter: Ockulta upplevelser (Peter äger färdigheter inom drömkonsten).

Färdigheter: drömkonst 30, akademisk humaniora 18, informationssökning 18, akademisk humaniora (specialisering: litteratur) 16, språk (klassisk gre-

Söndagsdrömmen

Om dagen

Har rollpersonerna lyckats att somna om (eller snarare drömma att de somnar om) kommer inget ovanligt att inträffa. Oavsett vad de gör kommer sköterskan att meddela läget oförändrat i gryningen; att telefonen fortfarande är avskuren och att de fortfarande sitter fast i snön.

Detta bör bli en dystrare dag. Tjänstefolket kommer att vara tystare och kylan och husets isolering kommer att göra ett mer uttalat intryck. Låt inte tjänstefolket vara förekommande som förut, så att man i stället måste leta upp dem. Maten kan stå framställd i köket men den är kall och föga aptitlig.

MYSTISKA HÄNDELSER

Dagens händelser bör bli av ytterst störande karaktär. Låt något eller allt av följande hända:

En gång när någon går in i biblioteket kommer det att ligga tjocka dammdrivor i rummet, som om det inte hade använts på flera år. Vid minsta beröring kommer böckerna att falla sönder.

Någon som ser ut genom fönstret, får se Peter som står utanför och ledsamt tittar in. Han går inte att prata med och om man tittar bort är han försvunnen.

Ibland börjar telefonen att ringa. Tjänstefolket kommer inte att svara och det fortsätter ringa tills någon av rollpersonerna har lyft en lur. Då hörs det bara ett klagande skri i andra ändan; ljudet av en man som gråter. Det här händer två gånger; och andra gången hörs faktiskt Peters jämrande röst: "Hjälp mig, snälla... jag sitter fångad..." Rösten kommer att tilltala rollpersonen som svarat vid namn.

Söndagskvällen

På söndagskvällen kommer de avgörande drabbningarna i Peters dröm att stå. Låt någon gång rollpersonerna inse att varken tjänstefolk eller sköterskan har synts till på ett tag, minst en timma. Detta bekräftas av en skallgång genom huset; det är som om tjänarna aldrig funnits till. Varje rum de undersöker, till och med de som nyss varit i bruk, kommer att ligga svept i ett tjockt dammlager, som om ingen hade utnyttjat eller varit där sedan mycket länge. Enda undantagen är deras egna sovrum, som kommer att vara isande kalla men i övrigt som förut.

MÖRKA HEMLIGHETER OCH NACKDELAR

Om rollpersonerna någon gång under dagen, antingen för att gå skallgång efter tjänstefolken eller av någon annan anledning, hamnar i sär från varandra, tas tillfället i akt att utsätta dem för någon av deras nackdelar, mörka hemligheter el dyl. Till exempel: när en rollperson med ormskräck öppnar en dörr, kan det kräla av ormar i rummet. Först om man gör ett nytt försök, eller om någon annan öppnar dörren, kommer det att verka normalt igen.

Sådana upplevelser blir i regel bäst om de utformas enskilt åt varje spelare av spelledaren; här kan bara anges några allmänna riktlinjer. Alla dylika intermezzon bör utnyttjas för att understryka dagens mardrömslika karaktär.

Det spelar inte längre någon roll om rollpersonerna inser att de är fångade i Peters dröm eller ej. Vad de än gör, kan de inta ta sig fria förrän man har löpt linan ut.

PETERS SOVRUM

Kulmen borde komma strax efter att rollpersonerna inser att de är övergivna och förmodligen fångade i en dröm. Vid det här laget borde drömmen ha fått karaktär av Peters värsta ångest inför sjukdomen: känslan av att vara övergiven, att förtäras i en sjukdom som ingen verkar bry sig om.

Om en enstaka rollprson uppsöker Peter i hans rum kommer dörren inte gå att öppna. Den kan varken låsas, dyrkas eller ens brytas upp; såvida inte samtliga rollpersoner är närvarande, i vilket fall dörren självmant glider upp.

Rummet innanför kommer inte längre att vara sig likt. Det är en stor steril sjukhussal fylld av maskiner och långa rader tomma sjukhussängar. Peter kommer att ligga i en säng mitt i rummet. Flimrande lysrör kastar ett hårt blåaktigt ljus på alltihop. Injektionssprutor, blodbestänkta förband och tomma blodplasmapåsar ligger och skräpar på golvet.

Peter har, bokstavligt talat, dussintals intravenösa nålar instuckna, som fortsätter i rytmiskt pulserande slangar. I slangarnas andra ändor hänger det påsar som sakta fylls med blod, galla och andra vätskor, som om kroppen långsamt höll på att tappas ur. Frånsett ljuden när dropparna faller i påsarna, är det tyst i rummet.

Peters ögon kommer att vara öppna och blicken kommer att fara runt, men han kommer att vara för svag för att röra sig. Om någon rollperson närmar sig kommer han att viska svagt: "Hjälp mig... innan dom kommer."

När rollpersonerna har stått omkring honom ett tag eller om någon börjar att avlägsna hans kanyler, kommer det att eka målmedvetna steg sakta närmare ute i korridoren.

Rummet mörknar och temperaturen faller ytterligare. Ni hör ett snärtigt läte och plötsligt ligger Peter fastspänd med läderremmar runt handlederna och anklarna, som skär hårt in i köttet så att blodet sipprar fram. Han låter höra ett svagt stönande av fasa.

Dörröppningen fylls av skuggan från en lång och mager skepnad, och ni ryggar instinktivt tillbaka. Trots att det är mörkt i rummet går det inte att ta miste: den liknar Peter, fast sjukare och mer förfallen än ni någonsin har sett honom, och den avger en odör av död och stickande kemikalier. Mörka, borrande ögon, helt olika Peters, glor på er kallsinnigt. "Han är min. Han ska dö. Ni kan inte hindra det."

Skepnaden går fram mot Peter.

Om rollpersonerna tillåter varelsen att fortsätta framåt, kommer Peter börja att kämpa vilt i sängen; han vrålar av skräck men är annars hjälplös eftersom han ligger fastspänd.



Nachtschreck

Peters Nachtschreck är inte en produkt av hans drömmar; det är en varelse ur drömvärldarna som kommit hit via länken mellan dröm och verklighet. Peters ångest inför sin hänsynslösa sjukdom har blivit så stark att varelsen tagit form ur hans rädsla.

Peter är en såpass stark drömmare att han i vanliga fall borde besegra varelsen. Nu är han dock hjälplöst nedtryck av andra rädslor: att få dö i en kall och klinisk miljö utan några sörjande.

Alla försök att resonera kommer att misslyckas. En Nachtschreck låter sig inte övertygas av retorik eller några slags argument. Om rollpersonerna frågar vad eller vem den är, kommer den att svara: "Skräcken."

Rollpersonerna kan pröva tre olika lösningar: de kan utelämna Peter åt hans Nachtschreck, försöka att stoppa varelsen eller att befria Peter.

UTELÄMNA PETER ÅT NACHTSCHRECK

Om rollpersonerna släpper fram Nachtschreck till Peter, kommer den att bestiga honom för att därefter uppgå i hans hopplöst kämpande sjuka kropp. Peters klena lekamen kommer att skrumpna ihop; till slut ger hans drömjag, med ett sista rosslande andetag, upp inför sjukdomen och dör.

Gå i så fall till avsnittet "Efter drömmen".

STOPPA VARELSEN

Om rollpersonerna anfaller varelsen, blir det antagligen ganska misslyckade försök. För varje rollperson som ger sig på Peters Nachtschreck, kommer den att förvandla sig från Peters djupaste fasa till att vara den anfallande rollpersonens värsta skräck. Alla rollpersoner kommer således att ha varsin skräckupplevelse. Be dem göra ett skräckslag innan striden börjar.

Förutsatt att rollpersonerna inte brukar gå beväpnade, eller har plockat åt sig något vapen ur huset innan de kom in i rummet, kommer det att finnas få vapen tillstädes. En droppställning kan göra tjänst som ett improviserat stöt- eller slagvapen och det finns enstaka skalpeller att förse sig med från golvet. Någon med färdigheter i drömkonsten kan förstås försöka att drömma fram ett vapen eller på annat sätt ändra drömdetaljer till sin fördel. Alla skador rollpersonernas drömjag ådrar sig vid denna strid drabbar även deras fysiska kroppar. Blir skadorna tillräckligt många, kan de till sist vara dödande.

Om rollpersonerna helt enkelt försöker att spärra vägen mellan Peter och hans Nachtschreck, kommer det oundvikligen att leda till strid när varelsen vill kasta dem ur vägen.

BEFRIA PETER

Peter är tillräckligt stark i drömkonsten för att med rollpersonernas hjälp kunna besegra sin Nachtschreck. Nu har dock, på grund av neurologiska skador, skräcken för att dö ensam och oälskad tagit sig fysisk form och håller honom fjättrad vid drömmens sjukhussäng.

Om rollpersonerna lyckas att lösgöra alla kanyler och befria honom ur läderremmarna, kommer sedan Peter att kunna hjälpa dem mot Nachtschreck. Det borde krävas sammanlagt 10 handlingstillfällen (icke stridsrundor), vare sig de utförs av en eller flera rollpersoner, för att



befria Peter från nålarna och läderremmarna. Så snart en rollperson försöker befria Peter, kommer Nachtschreck att rikta en attack särskilt mot denna.

När Peter befriats börjar hans kropp att förvandlas till en betydligt yngre och friskare version - den blir muskulös och spänstig som Peter aldrig varit i sitt vakna liv. Hans sjukhuslinne förvandlas till en cape och han drömmer fram ett vapen som kan användas till att expediera Nachtschreck.

Skräcken är besegrad

När den dör, kommer varelsen att falla till marken i ett rykande dimmoln. Peter kommer att se sig omkring och säga: "Det här duger inte." En avmätt gest från hans hand kommer omgivningarna att förvandlas: Peter och rollpersonerna är tillbaka i hans "sanna" sovrum, i stället för i sjukhussalen. D v s det är hans sovrum på sätet, men utan sjukhusutrustning (droppställning, rullstol o s v).

Peter kommer villigt att svara på alla rollpersonernas frågor. Han kommer att avslöja att de fortfarande befinner sig i hans dröm men att han nu lyckats att rensa den från sina mardrömmar.

Peter kommer att erkänna att han bjudit in rollpersonerna för att slippa dö i ensamhet; han hade avsett att dra in dem i sina drömmar men tänkt det att bli angenäma hågkomster från förr. Han kommer å det djupaste att beklaga att drömmarna blivit så mardrömaktiga, vilket han skyller på sina läkemedel och neurologiska sjukdomar. Han kommer att kasta fram en gissning på att hans förmåga i drömkonsten, när den blivit utsatt för mediciner och demens, har kommit en drömlänk öppna sig vid sätet; den borde nu vara sluten, då han återfått full kontroll över sina sinnen.

Mot samtalets slut kommer han att säga, att han nu helt har flyttat över till drömvärldarna. Det borde egentligen ha dröjt några dagar till, men drömportalen möjliggjorde fullt tillträde till drömvärldarna direkt. Nu när han

kiska) 15, språk (latin) 11, språk (franska) 10, vältalighet 13, skriftlig framställning 12, kontaktnät: akademiker 10, rida 10, laga mat 10, köra fordon 10 (skjutvapen: pilbåge 25, förförelse 30, närstridvapen: svärd 30).

Nathan St-Denys Esq

Nathan Saint-Denys, som ständigt velat att sonen skulle gå den juridiska banan, hade alltid motarbetat Peters intresse för humanioran. Nathan förtvivlade när Peter valde att läsa in en examen i grekiska och latin vid Yale. Det var honom ännu svårare, som gammal stockkonservativ och nära vän med två senare presidenter, att godta sonens homosexualitet; han kunde bara alltför väl föreställa sig hur Peter hängav sig åt vilda orgier på någon sjaskig bar eller nattklubb. Naturligtvis hade Peter vänner och ett sexualliv, men det var alls inte som hans far inbillade sig det.

När Peters sjukdom började bli märkbarförvandlades Nathan raskt till den deltagande fadern. När emellertid Peter fick diagnosen HIV-positiv, fjärmade sig hans far längre än någonsin, då han inte kunde smälta att denna sjukdom fanns i familjen. Ehuru han har sett till att sonen inte saknar medicinsk hjälp, orkar han inte skänka något känslomässigt stöd.

Nathan bor numera i ett stenhus på Capital Hill. Han framtonar i drömmen som en överdriven bild av hur Peter ser på sin far.



Verklighetens Nathan har dock gjort avsevärda eftergifter, och kan fastän han inte ser tolerant på homosexualitet nästan acceptera sin sons läggning. Han är fruktansvärt rädd för själva sjukdomen och allt vad den innebär, av vilken anledning han inte vågar hälsa på sin son så ofta han egentligen vill.

TIPS TILL SPELLEDAREN:

Han är barsk och dogmatisk men aldrig uttalat ohövlig. Nathan härstammar trots allt från ett långt led av gentlemän. Han tinar efter ett tag upp avsevärt gentemot rollpersonerna men kommer ändå att verka en smula störd ifall det ingår några uttalat homosexuella ibland dem.

Tjänstefolket

Sätet har en rad anställda: Dwayne Elwood, chaufför och alltiallo, bor i en lägenhet ovanpå garaget; Eliza Weiss, Amy Jones och Letitia Gates, hushållerskor, bor i tjänstefolkens rum; och Jennifer Collins, den medelsålders sköterskan, disponerar ett rum tvärsöver korridoren från Peters. Ytterligare tjänstefolk kan fritt läggas till allt efter gästernas antal och behov.

Nachtschreck

Nachtschreck, eller nattens fasa, är ett väsen som existerar uteslutande i drömvärlden. Det söker sig till människornas undermedvetna skräck och

är slutgiltigt av med sin kropp, kan inte längre läkemedlen och demensen förvränga drömmarna för honom.

Han kommer än en gång att tacka sina gäster och påpeka att de inte har sett honom för sista gången.

När han öppnar sovrumsdörren, kommer det inte längre att vara husets långa korridor man ser där ute, utan mörka, blanka tornspiror med svarta vimplar. Han vänder sig om och säger: "Där ute väntar mig en annan värld, med många vänner." Med dessa ord lämnar han rummet.

Ni vaknar var och en i sin egen säng. Solen skiner in genom era fönster.

Efter drömmen

När rollpersonerna vaknar den verkliga söndagsmorgonen, kommer följande att inträffa:

Alla skador kommer att ha läkts.

Om Peter blev tagen av Nachtschreck, kommer rollpersonerna meddelas att han dött i sömnen samma natt.

Om de har räddat Peter undan varelsen, får de höra att han ligger i koma sedan i natt.

I båda fallen: telefonledningen kommer efter ett avbrott på några timmar att ha reparerats och både ambulans och Mr Nathan Saint-Denys, Peters far, har kallats dit. Sköterskan har inget begrepp om hur snart de kan väntas, då sätet fortfarande är insnöat, men enligt uppgift är vägröjningen i gång och snön har börjat smälta.

Framemot mitten av eftermiddgen kommer vägarna att vara farbara igen, varpå både ambulansen och Mr Saint-Denys dyker upp.

Mr Saint-Denys, som känns igen från Peters dröm, kommer (artigt men tämligen rakt på sakt) att fråga gästerna om de saknar färdmedel. Rollpersonerna kan få intrycket av att icke längre vara önskvärda på sätet. Nathan kommer att skaka svårt i hela kroppen, som om han stod på gränsen till en känslomässig kollaps. Om emellertid rollpersonerna visar deltagande med Peter, kan Nathan lugna ner sig något och rent av tänkas att visa sig tacksam för deras sällskap. Ambulansen kommer att ta Peter till universitetssjukhuset i Virginia. Skulle Peter ligga i koma, kommer inte läkarna att kunna avgöra hur långt han har kvar.

Så småningom ger sig alla gästerna av, med försäkranden från Nathan att de ska hållas underrättade om eventuella förändringar i Peters tillstånd. Han kommer att anteckna deras namn, adress och telefonnummer och lova att hålla kontakten.

Drygt en vecka därpå kommer Peter att dö.

Epilog

Ett fåtal veckor efter att rollpersonerna har kommit hem, kommer de att få varsitt brev på Nathan Saint-Denys privata brevpapper:

"Jag skriver för att tacka för det stöd ni gav min son under hans sista dagar i livet. Jag vet genom hans telefonsamtal dagarna ni var där, att besöket betydde mer för honom än ni någonsin kan ana. Jag beklagar djupt att jag själv inte var där.

Jag önskar bara att jag inte varit en sådan tjurskallig gammal gubbe att jag låtit fördomarna regera förhållandet till min ende son. Det är dock något jag tvingas att leva med och kanske en dag kan förlåta mig själv.

Faktum är att jag drömde om Peter häromnatten. Han var ung och frisk i drömmen och sa att han älskade och förlät mig allt. Ack, om ändå drömmar vore verklighet.

Jag bifogar en notis som kanske är av intresse för er. Jag hoppas att snart få höra av er igen."

Bifogat brevet finns en kopia av Peters dödsruna ur The Washington Blade, en tidning för homosexuella och lesbiska i Washingtonområdet.

PETER SAINT-DENYS

Peter Saint-Denys, 43, från Albemerle County i Virginia, avled onsdagen den 2:a februari, 1994, av komplikationer orsakade av sjukdomen AIDS, som hans far, Nathan Saint-Denys, underrättar oss.

Peter Saint-Denys föddes den 20:e oktober, 1943, i Charlottesville, Va. Han tog examen i engelsk litteratur vid universitetet i Virginia. 1978 doktorerade han vid Yale-universitetet i grekiska och latin.

Mellan 1979-1992 bodde Saint-Denys i Washington och undervisade klassiska språk vid Katolska universitetet.

Saint-Denys kvarlevor har kremerats. Vännerna inbjuds av hans far att övervara minnesgudtjänsten för hans stoff, som kommer att hållas söndagen den 14:e mars i S:t Marks episkopala kyrka i Charlottesville.

Bidrag kan lämnas i hans namn till Walker-Whitmans matvarufond, 1407 S St., NW, Washington, DC 20009, eller till en fritt vald AIDS-stiftelse.

Upplösning

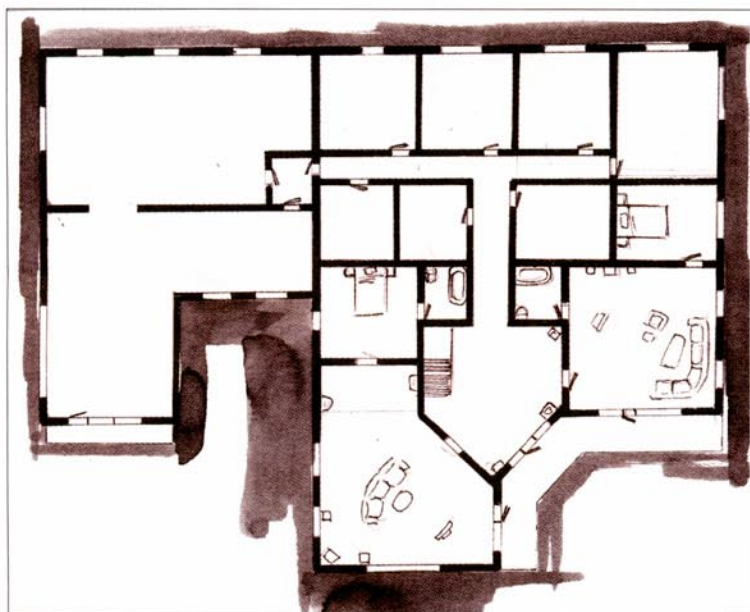
Om rollpersonerna räddat Peter, har de därmed skaffat en nyttig bundsförvant vid vidare äventyr i drömvärldarna. Peter kan även hälsa på dem i drömmen; vissa dagar kan rollpersonerna bara "komma att tänka på Peter", utan att inse att de har drömt om honom föregående natt.

Om de skildes åt på god fot med Nathan, har de vunnit en någorlunda trogen rättshjälp. Han löser gärna mindre frågor åt dem, men skulle inte inlåta sig på något farligt eller olagligt.

Oavsett utgången har samtliga rollpersoner skaffat färdigheter i drömkonsten, i nivå med deras Ego/5 (eller möjligtvis högre, om så spelledaren vill).



Sätet Saint-Denys



Sätet Saint-Denys ligger i Albemerle County, Virginia, som är välkänt för att några av de rikaste familjerna i landet bor där. Ägorna ligger ungefär tjugo mil från Washington - en måttlig bilresa ifrån staden, även om det går tåg (och till och med flygbussar från National Airport i Washington) till den närbelägna staden Charlottesville. Peter kan om så behövs ordna transport från tågstationen; det tar cirka tjugo minuter med bil på slingriga vägar från Charlottesvilles central.

Sätet, 126 år gammalt, är byggt på en stor landegendom som omfattar omkring 250 tunnland; invid huvudbyggnaden finns ett stort garage för fem bilar, stallen, en pool, tillika solveranda och en numera uttjänad gäststuga. I sin glans dagar rymde det ett dussintal familjemedlemmar och en stor tjänstestab. Huset har (frånsett en och annan fastighetsskötare) stått tomt ända sedan slutet på 1970-talet, när Peters mor Elizabeth dog av cancer. Då var barnen redan fullvuxna, varför Peters far valde att flytta till Washington och gå in i en högt ansedd advokatfirma som sedan många år uppvaktat honom för hans tjänster.

Sätet är stort, som det anstår Saint-Denys väldiga förmögenhet. Sedan Peter flyttade tillbaka har några rum åter tagits i bruk; när gästerna anländer kommer man att ha ställt i ordning ett par extra sovrum. Här tas enbart rummen av betydelse upp:

Bottenvåning:

ATRIUM
Rummet är möblerat med korgmöbler och verkar en gång har varit avsett för en massa växter; nu finns dock inga där. Här serveras för det mesta frukosten och lunchen.

MATSAL
En av de mindre matsalarna, som brukats användas vid intimare tillfällen; inte desto mindre får det ledigt plats tio personer vid det stora mörka träbordet. Här serveras middag, med uppassning från en eller två betjänter.

SALONG
Peter har ställt i ordning rummet för gästernas skull. Det är bekvämt möblerat och har en storbilds-TV uppkopplad till parabolantenn. Det är utrustat med en välförsedd bar. Faciliteterna omfattar också stereo och videobandspelare (plus ett attraktivt videobandsbibliotek).

KÖK
Köket är stålligt och kan möta nästan obegränsade kulinariska krav. Här finns ett stort bord och stolar, som bänkar tjänstefolket eller natthungriga gäster.

BIBLIOTEK
Detta rum, där Peter vistas allra helst, är alltid i bruk.

farhågor, deras fobier och tvivel, som det tvingar offret att konfrontera i en våldsam, otäck urladdning. Till och med mycket erfarna drömmare undviker i det längsta att möta en Nachtschreck.

Ingen vet vad en Nachtschreck egentligen består av: den uppträder alltid i form av drömmarens djupaste fasa.

RÖR 3d10 (16)
STY 3d10 (16)
UPP 3d10 (16)
EGO 1d5 (3)
TÅL 2d10 (11)

Skräckslagsmodifikation: + lämplig nackdels poäng

Längd:?

Vikt:?

Sinnesgåvor: kan förnimma drömmaren på flera drömvärldars avstånd.

Förflyttning: 8 m / stridsrunda

Handlingar: 3

Iniativbonus: +4

Skadebonus: +3

Skadekapacitet:
5 skråmor = ett lätt sår
4 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Uthållighet: 110

Naturlig rustning:2

Färdigheter: drömkonst 15, slåss utan vapen (bita/klösa/gripa)16, närstridsvapen 16, gömma sig 16, smyga 16.

Anfallssätt: enligt vapen.

Hem: Drömvärldarna.



Han brukar ta måltiderna där, när han inte väntar gäster. Rummet värms av en stor eldstad och har ett antal rejäla läderfåtöljer strategiskt utplacerade på golvet. Två stora bord täcks helt av papper och böcker. En blick på pärmarna avslöjar Peter nuvarande läsintressen: De tibetanska dödsskrifterna, De egyptiska dödsskrifterna samt ett antal studier om drömmar och drömmande. Ett par jättelika franska fönster vetter ut mot en veranda.

TJÄNSTEFOLKENS RUM/BRUKSRUMMEN

Dessa rum ligger längst in i huset. Tjänstefolken delar rum och har ett eget vardagsrum och ett litet kök. Här ligger även tvättstugan.

Första våningen

HERRSKAPSSVITERNA

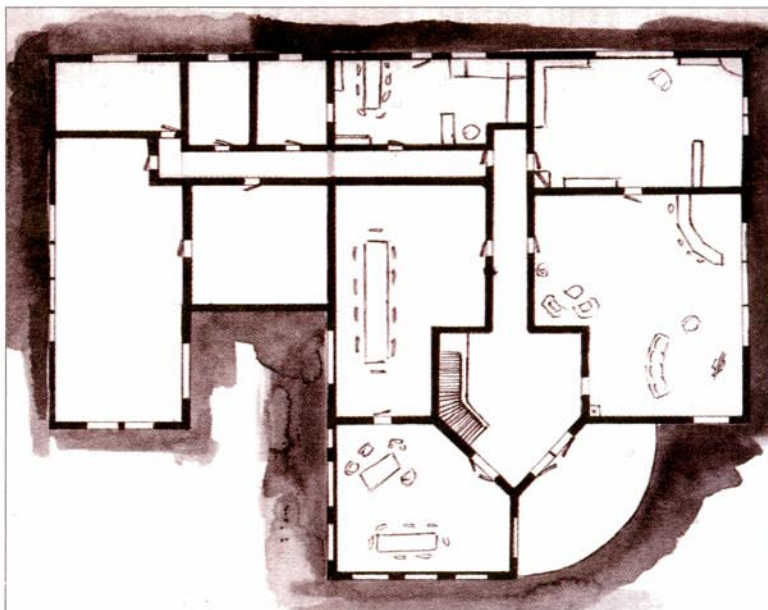
Det finns två sviter om vardera sovrum/vardagsrun/badrum. Den ena tillhör Peter och den andra använder hans far vid sällsynta besök.

SOVRUM

Varje rollperson har ett privat sovrum med bad. I varje rum finns en dragsnodd som kan tillkalla tjänare på några minuter (det tar längre tid om natten) men det finns varken TV eller telefon. Badrummen har korgar för smutstvätt.

Trots antalet beboeliga rum är huset fortfarande nästintill ett spökhus. Alla övriga rum dit gästerna kan tänkas komma (d v s sovrum, sällskapsrum, arbetsrum o s v) kommer att ha sina möbler överdragna med ett tunt tyg och ett tjockt lager damm. På grund av husets ålder och konstruktion får oljeeldningen ett klent resultat och de flesta rum är beroende av sin eldstad. Peters rum har utrustats med bärbara element och tjänstefolket kan om så behövs ordna varmvattenflaskor åt gästernas sängar. Det är som om tiden hade stått stilla och att snön lägger sig djup förstärker intrycket av kyla och isolering.

Sätet har utrustats med en burlik hiss, som är nödvändig för Peter nu när han sitter i rullstol.



SJÄLARNAS GALLERI



Jag var galen, sinnessjuk - att åtrå vad som aldrig har avsetts människan att äga. Men de hade ju den allihop! Picasso, Miro, Dali, Munch. De hade... gåvan! Och jag ville så innerligt gärna ha den att jag ropade ut i nattens mörker. Och natten svarade. Den erbjöd att stilla min längtan och uppfylla alla mina drömmar. Priset var överkomligt, åtminstone för mig: jag skulle sälja min själ. Det gjorde jag denna natt; och natten höll sitt löfte. Alla mina drömmar blev verklighet. Men också mina mardrömmar...



"We close our eyes to all that's frightening. The only things we see we call enlightening."
–Mick Karn

KONSTRUKTION
Magnus Seter

KULT

Legionären

BESKRIVNING:

Han är de ena av två legionärer som Howart kan befalla. Han var en menig soldat i romerska armén, som i samband med mordet av Julius Caesar hamnade i Inferno. Han är klädd i lång rock, blåa jeans och joggingskor. Halsen har ett stort infekterat sår som aldrig läker och han bär mörkblå blåsor över hela sin kropp. Hans händer har utvecklats till klor som griper djupt in i det korta svärdet som han håller dolt under rocken.

RÖR 17 **UPP** 13 **EGO** 10
TÅL Spec. **UTS** 3 **STY** 25
UTB 1 **KAR** 3

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0

Introduktion

"Själarnas galleri" är ett äventyr till skräckrollspelet Kult. Äventyret kan spelas separat med enkom för tillfället skapade rollpersoner, som en introduktion till Kult; eller kan användas som episod i en redan löpande handling.

Det har utformats så att du som spelledare lätt kan anpassa äventyret till din egen handling.

Inramning

Äventyret utspelar sig på senhösten i en storstad. Vilken stad, får du som spelledare bestämma, men det bör vara en av världens största.

Samtliga miljöer i äventyret är uppdiktade. Detta innebär att du bara behöver ändra några namn för att anpassa inramningen till din egen handling.

Bakgrund

Varje konstnär drömmer om att skapa det perfekta konstverket. Och hos somliga blir det en fix idé. Christian Starkers hjärta brann av besatthet att förverkliga denna dröm: ingenting skulle få hindra honom. Han studerade de gamla mästarna för att upptäcka hemligheten till deras geni. Men när de konventionella metoderna svek honom, började han att utforska de förbjudna, som trolldom och demonologi. Genom ockultismen fick han kunskaper som endast ett fåtal har skaffat till lägre än priset av sitt liv. Dock förmådde de inte att förbättra hans konst och Starker började förtvivla. I hopplös vanmakt skrek han ut i intet och erbjöd sin odödliga själ i utbyte mot skapargåvan. Det är inte känt vilka makter som svarade honom, men de lovade honom gåvan att avtäcka den nakna människosjälen. För Starker var det ett rimligt pris. Han var beredd att offra allt.

Så¸ han bytte själen mot konsten. Hans drömmar blev verklighet.

Men han upptäckte snart att även mardrömmarna besannades. Han fann sig fångad i ett jordiskt helvete. Världen var ett fängelse som vaktades av avskyvärda monster. Illusionen hade brustit för honom och han drev omkring i Metropolis, ett vittne till all stadens ondska och mörker.

Han blev ständigt påmind om mänsklighetens bedrövlighet. Han sjönk djupt i förtvivlan och endast ett fåtal glimtar av oförstörda själar höll hoppet och honom själv vid liv.

Hans målningar nådde oöverträffade höjder. De hade inslag som vanliga männIskor uppfattade som störande och stötande, medan de invigda, bland andra vårt fängelses odödliga väktare, såg att tavlorna avslöjade för mycket av sanningen för att Starker skulle tillåtas fortsätta leva. Agenter uppdrogs att göra slut på konstnären.

Starker blev snart varse att han var förföljd. Han fick ibland se skymtar av de avskyvärda varelser som jagade honom. De följde honom till och med in i drömmen och varje natt genomlevde han sin egen fasanfulla död.

Drevet kom närmare, allt medan Starker förberedde sitt slutgiltiga mästerverk. Men hoppet är det sista som överger människan och han skulle ursinnigt försöka att undkomma sitt öde.

Scenen är färdigställd. Låt dramat börja.

Intrigen

En av Astaroths lärjungar har beslutat att Starker är för farlig att tillåtas leva. Men då den eländige skurken också är en lidelsefull konstälskare, tänker han först kidnappa Starker och tvinga konstnären att måla det yttersta mästerverket, som kan införlivas i hans samling.

Starker har kidnappats från sin ateljé och blivit förd hem till skurken, Rhine Howart.

Howart hade även resurser att hålla ateljén under videobevakning och har dessutom förhört Starker genom magi. På så sätt känner han redan til att rollpersonerna är inblandade och har tänkt ut ett eget sätt att handskas med dem.

Äventyret kommer för rollpersonerna gå ut på att ta reda på vad som har hänt Starker och varför också de svävar i fara.

Ett meddelande

Äventyret börjar när rollpersonerna får ett meddelande från Christian Starker. Meddelandet kommer antingen via posten eller lämnas direkt till en av rollpersonerna av ett litet barn. I det senare fallet kommer barnet att sätta av igen så snart rollpersonen har mottagit sitt meddelande. Rollpersonen kan inte förhindra detta. Om det kommer via posten, ligger meddelandet i ett anonymt kuvert. Rollpersonens namn och adress är kuvertets enda text. Att döma av poststämpeln har brevet postats dagen förut i samma stad.

Meddelandet är slarvigt ihopvikt och bär stänk av någon sorts röd färg. Skriften är svag och bokstäverna skakiga. Det har uppenbarligen skrivits av en svårt uppbragt person:

"Ursäkta mig detta märkliga sätt att kontakta er, men jag tror att du och dina vänner, liksom jag själv, svävar i stor fara. Vill ni veta mera, träffas jag vid båthuset i Stora parken klockan nio i kväll. Ni kan också kontakta mig på telefonnumret nedan, men jag råder er att bara använda det i yttersta nödfall."



Meddelandet är signerat "Christian Starker" och har bifogats telefonnumret 553-879698.

Vad rollpersonerna inte vet är att Starker har haft förebud om vad som väntar honom, då även de har förekommit i hans drömmar. Han har länge plågats av dessa drömmar men först nu, sedan han rådfrågat sina källor inom ockultismen, vet han om att rollpersonerna faktiskt existerar och att han måste ta drömmarna på allvar.

Själva meddelandet innehåller några ledtrådar tll rollpersonerna. De röda fläckarna är som sagt färg, även om ängsligt lagda rollpersoner först kan få för sig något annat. Pappret avger en distinkt tobakslukt. Den med specialkunskaper om tobak känner genast att det är ett mycket ovanligt turkiskt märke som knappt går att uppdaga här i landet.

Om rollpersonerna ringer upp det bifogade telefonnomret kommer ingen att svara. Det är svårt att spåra vart det går, då numret är hemligt. Med hjälp av lämpliga färdigheter avslöjas dock att det går till Starkers ateljé. Det visar sig omöjligt att ta reda på konstnärens hemadress.

Meddelandet är skrivet på vanligt papper och med normalt bläck.

Introduktionen ovan ger rollpersonerna flera möjligheter. Det uppenbara valet vore att gå till mötet i Stora parken, men misstänksamma rollpersoner kan ana en fälla. En annan tanke är att direkt uppsöka Starkers ateljé, i hopp om att han finns där.

Båda fallen finns angivna under rubrikerna nedan.

Förberedande undersökningar

Rollpersoner med en grundlig läggning kan tänkas vilja skaffa lite upplysningar om Starker innan de träffar honom. Det är du som spelledare som avgör hur lång tid de har på sig till förundersökningar, men det bör högst vara en dag.

De uppenbara källorna om Starker är givetvis pressklipp från skilda tidningar och magasin. De finns tillgängliga på varje större bibliotek och hos de ledande galleristerna, i deras tidningsarkiv.

Artiklarna beskriver en konstnär som länge kämpade med att finna den rätta skaparglöden. Hans tidiga verk var i bästa fall mediokra och han tycktes dömd att sjunka i den eviga glömskans bottenlösa hav.

När plötsligt för två år sedan allt förändrades. Starker började över en natt att skapa sådana häpnadsväckande konstverk att han snart var en berömdhet. Det sades om hans bisarra porträtt att de blottade själen hos personen han hade målat. Detta skapade natrurligtvis kontrovers, då han framställde ledande politiker och affärsmän som lömska monster och han blev bannlyst från landets alla finare muséer.

Men hans vision var starkare än svartlistningen och han fortsatte att måla, främst åt privatgallerierna.

Hans tavlor betingar numera stora summor vid alla auktioner.

De här upplysningarna att lätta att skaffa. Vill rollpersonerna se några av hans tavlor, måste de besöka ett privatgalleri utanför staden. Då får de först avtala tid för besöket och dessutom betala en avgift. Skulle spelarna ändå insistera på att åka dit, innan de träffar Starker, kommer galleriet meddela att nästa visning sker först om två dagar.

Äventyrets infogande

Väljer du att infoga äventyret i en större handling, finns det flera sätt att göra rollpersonernas medverkan naturlig. Om du undan för undan blandar in Starker i din handling, kommer rollpersonernas intresse för att han plötsligt har försvunnit verka mer äkta.

Då presenterar du först Starker som en spännande person i rollpersonernas umgänge; hans målningar måste ofelbart väcka deras intresse och de har säkert också nytta av hans ockulta kunskaper. Efter ett tag börjar dock Starker att uttrycka farhågor för att vara ständigt bevakad, ja till och med förföljd. Detta upprepas några gånger, tills Starker slutligen sänder dem meddelandet som drar in rollpersonerna i äventyret.

LÄNGD: 180 cm

VIKT: 92 kg

FÖRFLYTTNING: 9m/SR

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +5

SKADEBONUS: +5

UTHÅLLIGHET: Spec.

FÄRDIGHETER: Smyga 15, Undvika 16, Dolk 16, Yxa 12, Slåss utan vapen 15, Gömma sig 17, Svärd 15

ANFALLSSÄTT: Kort svärd

Mord-galningen

BESKRIVNING:

Han var en dem som kidnappade Christian Starker. Starker försvarade sig dock och kunde genomborra hans ena öga med en blyertspenna. När sedan massmorden följde, fick han ett mentalt sammanbrott och gick bärsärkargång. Då han var av föga vikt för Howart, lämnades han kvar i ateljén; han var mentalt redan förlorad för världen och kunde utgöra lämplig syndabock.

Mannen är tämligen stor och stark och har totalt blockerat ut smärtan i sitt öga. Det går därför inte att

Möte på piren

Bekymra dig dig inte om när rollpersonerna beslutar att gå till parken. Detta möte utspelar sig likadant oavsett om de kommer senare än klockan nio eller till och med på fel dag.

Klockan nio på kvällen är parkens oficiella stängningstid. Det uppställer ett litet problem för rollpersonerna, som de emellertid kan lösa med sina förenade färdigheter. Den inhägnande muren kan lätt klättras förbi och rollpersoner med lämpliga färdigheter borde kunna dyrka upp parkgrindens lås.

Högljudda lösningar, såsom att skjuta upp låset med automatpistol, ådrar sig vakternas uppmärksamhet och, skulle så bli nödvändigt, även polisens.





göra sig förstådd med honom.

RÖR 12 **UPP** 7 **EGO** 6
TÅL 18 **UTS** 8 **STY** 16
UTB 4 **KAR** 3

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0

ÅLDER: 32
LÄNGD: 174 cm

VIKT: 65 kg

FÖRFLYTTNING: 6m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: ±0

SKADEBONUS: +2

UTHÅLLIGHET: 110

FÄRDIGHETER: Smyga 10, Undvika 12, Dolk 14, Slåss utan vapen 15, Gömma sig 8

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

Howarts gorillor

BESKRIVNING:

Diverse löst folk som Howart har samlat ihop bland stadens uslagna. Han har skänkt dem arbete och en mening med livet och de har samtliga blivit omvända till Astaroths kult.

De står i skuld till Howart för allt de har och då han dessutom har visat dem sina krafter, går de i ständig skräck för sin herre.

Gorillorna går att använda så snart "Howarts män" står omtalade. De har olika vapen beroende på var de används, men det står angivet i texten.

RÖR 13 **UPP** 16 **EGO** 10
TÅL 15 **UTS** 8 **STY** 13
UTB 4 **KAR** 6

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0

ÅLDER: 27
LÄNGD: 185 cm

Stora Parken

1. PARKGRINDEN

Parken inhägnas av en knappt två meter hög mur med trettio centimeter höga ståloglor högst upp. Grinden är gjord i järnsmide och avbildar en idyllisk park.

2. VAKTMÄSTARSKJULET

Detta är ett litet hus där vaktmästaren uppehåller sig om dagen och parkvakterna om natten. Här förvarar man också vissa enklare trädgårdsredskap, som krattor och gräsklippare.
Parken bevakas nattetid av tre väktare. De är inte pistolbeväpnade utan kommer att kontakta polis om något allvarligt inträffar.

3. LEKPLATSEN

En förtjusande lekplats för de allra minsta. Den innehåller en rutschkana, en gungställning och en karusell. Mitt på lekplatsen står ett klättervänligt träslott.

4. TRÄDGÅRDEN

Parken erbjuder också sina besökare en liten välskött trädgård. Den hålls dock stängd vid denna årstid och alla blommorna är döda.

5. SJÖN

Sjön är rätt så liten men ändå hem åt ett ansenligt antal arter ur undervattensfloran. Det löper en gångsting utmed vattenbrynet. Sjön är med hänsyn till besökarnas säkerhet inte mer än en meter djup, förutom i mitten där djupet uppgår till cirka tre meter.

6. BÅTHUSET

Båthuset är aningen större än trädgårdsskjulet. Det omfattar ett kafé och en upplagsplats för hyrbåtarna. För närvarande står tre båtar i båthuset. Bredvid båtarna står cafèstolarna i höga travar.

7. PIREN

Piren når över en tredjedel av sjön. Den är av trä och är förtöjd vid båthuset med grova kättingar. Den är cirka 60 cm bred.

När rollpersonerna kommer till parken har det blivit mörkt och himlen täcks av regnmoln. Denna händelse lyses upp av en avlägsen blixt och ett lätt regn börjar strila på rollpersonerna. Det är svårt att se i mörkret och de märker inte båthuset förrän på femton meters håll: det tar sakta form ur natten och bakom ligger den lilla piren höljd i tät dimma. Snart börjar dimman att breda ut sig över hela området, den dämpar alla utifrån kommande ljud och gör världen omkring dem svår att urskilja.

Då hörs plötsligt genom dimman ett skrapande läte metall mot metall. Sedan ett skramlande från kättingarna när någon stiger ut på piren. Rollpersonerna ser nu silhuetten av en man i lång rock som står längst ute på piren. Han kurar ihop mot kylan och vätan, och stirrar ut mot vattnet, som om förlorad i sina egna tankar.

Fastän rollpersonerna kanske hoppas att det är Starker, är fallet i själva verket helt annorlunda: Starker har gjorts "opasslig" och är förhindrad att komma till sitt möte; men Starkers kidnappare, måna om att alltid visa sig till lags, har skickat någon annan att ta emot rollpersonerna, ehuru på sitt alldeles egna sätt...

För på piren står en av legionärerna ur de Fördömdas legion. Han väntar tålmodigt på att rollpersonerna ska ta första steget. Han har order om att döda eller lemlästa dem och kommer att anfalla så snart de går ut på piren.

Då kommer han att vända sig om, ännu kurande och med händerna i rockfickorna; långsamt går han rollpersonerna till mötes, för att komma dem så nära som möjligt innan han anfaller. Om rollpersonerna verkar ovilliga att komma ut på piren, kommer han att vinka uppmuntrande – för att locka dem i döden. Om han kan ta dem ute på bryggan har han nytta av sina närstridskunskaper, emedan han är mera sårbar uppe på torra land.

Skulle rollpersonerna ändå vägra att beträda piren och uttrycker tvivel på att han är Starker, kommer legionären att anfalla ändå för att göra det bästa möjliga av situationen. Han kommer att slåss till slutet.

Skulle rollpersonerna på något sätt lyckas att undkomma legionären, kommer han sedan göra allt för att spåra upp dem och slutföra sitt uppdrag. Han kan i så fall dyka upp som gubben i lådan, närhelst det blir långt mellan striderna.

Inblandning från polisen

Skottlossning kommer att påkalla vakternas uppmärksamhet, vilket leder till att de tillkallar polis. Polisen finns på plats inom åtta minuter. Om striden då fortfarande pågår, kommer de att försöka lugna ner kombattanterna. Legionären låter sig dock inte talas till rätta, utan flyr ner i vattnet.

Skulle några av rollpersonerna finnas kvar, får de följa med på förhör. Om de har licens för sina vapen blir de släppta med en varning för intrånget i parken men kommer att åtalas för vådaskott. Påträffade vapen kommer att konfiskeras i väntan på rättegång. Rollpersonerna blir därefter frigivna tillsvidare.

Ledtrådar från parken

Om legionären besegras kan rollpersonerna skaffa sig vissa ledtrådar genom att undersöka hans ägodelar.

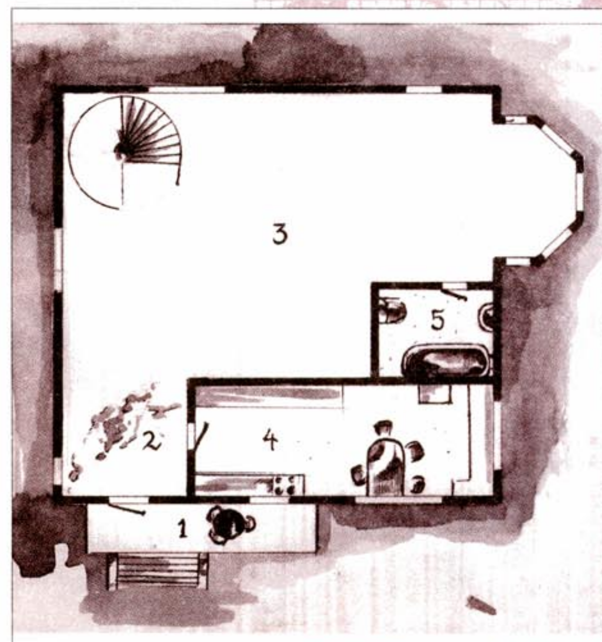
Först och främst hans svärd: ett kort romerskt svärd från några år före Kristus. Det kan identifieras direkt om rollpersonerna har de rätta specialkunskaperna, eller något senare av ett museum. Om de vänder sig till ett museum får rollpersonerna också veta att vapnet är i mycket gott skick och således en ypperlig antikvitet; det kan troligen säljas mycket dyrt. Skulle rollpersonerna kolla upp alla framstående vapensamlare, blir dessa till slut en cirka hundra namn lång lista. Den kan vara till nytta längre fram, men just då skänker den inga nya ledtrådar.

Legionärens kläder är av vanliga varuhusmärken. Om de undersöks noggrant, finns det färska färgfläckar på rocken. Det är samma färg som på meddelandet till rollpersonerna.



Den sista ledtråden utgörs av själve legionären. Fastän rollpersonerna knappast kan ta med sig valda delar av varelsens kropp, kommer en beskrivning av legionären, om den riktas rätt person, att skänka vidare kunskap.

I så fall kan rollpersonerna tänkas lära sig någonting om De fördömdas legion och att den har förgreningar till kulten av mörkrets furste. Det kunde ge rollpersonerna en god uppfattning om vad de har att övervinna.



Starkers ateljé

Förr eller senare kommer rollpersonerna att uppsöka Starkers ateljé. Den finns bland medelklassbebyggelsen i stadens utkant. Ateljén utgörs av ett litet hus som har byggts om för att möta Starkers nya konstnärliga behov. Den fungerar även som ett litet galleri för hans egna målningar och privata konstsamling.

Om rollpersonerna är på sin vakt, när de närmar sig huset, kommer de att lägga märke till en stor skåpbil som står parkerad en bit längre upp på gatan. Skulle de passera skåpbilen, sitter där en man i en lång överrock, precis likadan som den mannen som överföll dem i parken hade. De ser också att bilen saknar registreringsskyltar.

Om de håller ögonen på skåpbilen ett tag, kommer en röd Volvo att köra fram bredvid den. Även den bilen saknar registreringsskyltar. Mannen i skåpbilen kliver ur och byter plats med en av Volvons passagerare. Båda männen är klädda i exakt likadana överrockar och de bär mörka solglasögon. Uppenbarligen håller någon ateljén under uppsikt.

Framme vid huset, upptäcker de att huvudingången är låst. Om de undersöker baksidan, kommer den dörren att vara öppen. En närmare inspektion av låset avslöjar att det skjutits upp. När de öppnar dörren, kommer det musik från övervåningen. Ögonblicket efteråt överväldigas rollpersonerna av en kväljande stank. Vem som helst med rätt erfarenheter kan upplysa de övriga att den kommer från ruttnande lik. Stanken uppfyller så gott som hela huset.

Huset utgör invändigt en skrämmande syn. Starkers fiender lät kidnappa honom under en privat visning av hans galleri; och för att inte lämna några vittnen beordrade kidnapparna sina onda tjänare att gå lös på de arma gästerna. Resultatet av den brutala striden har förvandlat galleriet till rena slakthuset.

Håll i minnet att det här är avsett att göra ett djupt obehagligt intryck på rollpersonerna. Vart de ser ligger lösa likdelar badande i blod. Stanken av död och förödelse kryper innanför skinnet på dem.

Att vistas i detta dödens hus kommer att sätta hårda prov på rollpersonernas EGO. Klarar de inte dessa, blir de svårt illamående och har svårt att stanna i huset. De kan till och med drabbas av hysteri.

Bottenvåningen

1. VERANDAN

På verandan står två ihopfällbara stolar och ett litet bord med ett glas avslagen läsk på. Om de undersöker verandan, kommer rollpersonerna att finna blodspår strax utanför huvudentrén. En ohälsosam doft sipprar ut under dörren.

2. HALLEN

Den lilla hallen är ett virrvarr av blod och kringspridda likdelar. Stanken är outhärdlig och tusentals flugor lättar från liken när rollpersonerna kommer in. Det är ett kolossalt surrande och de uppsvällda flugorna lugnar sig inte förrän rollpersonerna lämnar rummet.

Om de lyckas uthärda flugarna, eller jagar bort dem, kan rollpersonerna börja undersöka kroppsdelarna. Där finns tre armar och två ben samt ett urval av andra lemmar. De finner inga huvuden eller inre organ. Samtliga kroppsdelar härrör från olika människor.

3. GALLERIET

Galleriet befinner sig i samma tillstånd som hallen. Väggarna är insmorda med blod och andra kroppsvätskor. Där finns utspridda kroppsdelar, dock ej några huvuden eller inre organ.

De utställda tavlorna uttrycker alla samma förtvivlan som den Starker drabbades av sedan han hade undfått Gåvan. Några är tämligen okända verk av bland andra Picasso och Miro.

Av ännu större intresse är Starkers egna målningar. De flesta har blivit avlägsnade och de få som hänger kvar är alla från hans tidiga period, innan han hade utvecklat sitt mästarskap. De visar en strålande vacker kvinna i olika poser. Konstexpertisen skulle finna tekniken ypperlig men tavlorna andefattiga. Dessa tavlor har, liksom alla andra konstverk, lämnats oskadda.

4. KÖKET

Köket är förhållandevis ohärjat. På flera ställen finns intorkat blod och några knivar saknas från sin ställning. Diskhon har korkats igen av blod, som om någon hade tvättat av sig där efter de fasansfulla morden. På bordet ligger travar med prydligt ihopvikta kläder.

5. BADRUMMET

Det stora badrummet innehåller ett jättelikt badkar, en toalett och ett handfat. Golvet är täckt med blod och exkrementer. En man står böjd över handfatet. Han är klädd i jeans och t-shirt. Han är helt uppslukad av vad

VIKT: 88 kg

FÖRFLYTTNING: 6m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: +1

SKADEBONUS: +2

UTHÅLLIGHET: 105

FÄRDIGHETER: Automatvapen 12, Pistol 12, Gevär 12, Dolkar 10, Första hjälpen 10, Förhörsteknik 13, Slåss utan vapen 14

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

Cairath

BESKRIVNING:

En varelse av kött och metall. Den finns närmare beskriven i regelboken.

RÖR 15 **UPP** 12 **EGO** 3
TÅL 15 **STY** 36

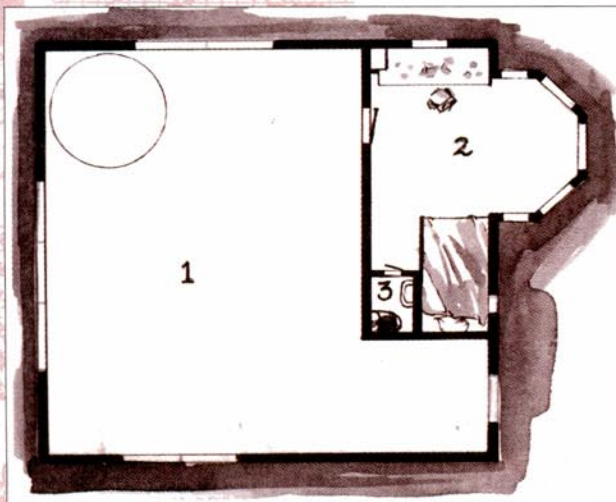
MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +5

LÄNGD: 355 cm

VIKT: 600 kg

FÖRFLYTTNING:





som finns i badkaret och tar ingen notis om rollpersonerna förrän de går in i badrummet. Men i så fall kommer han att vända sig hastigt om och slita fram en kökskniv. Hans ansikte är blodbetäckt och han har en blyertspenna stucken rätt igenom sitt ena öga. Det forsar blod ur munnen på honom när han leende närmar sig rollpersonerna. Han kommer att anfalla utan hänsyn till sitt liv och slåss till döden.

I badkaret finns kroppen efter en ung kvinna. Hon har blivit flådd med stor expertis, troligtvis levande. Skulle någon vilja använda toaletten, är den full med flugor som samlats kring offrens ögon. Om ögonen räknas, är det fem par.

Övervåningen

1. ATELJÉN

Detta stora, rymliga rum stod i centrum för Starkers skapande. Här målade han sina mästerverk och det var här han ropade ut i natten och sålde sin själ.

Rummet är sparsamt mörksamt möblerat med bara några pallar samt målarutrustning. Starkers penslar och palett liger på golvet. Färgen på paletten motsvarar den på meddelandet och legionärens kläder.

Ateljén har länsats på alla sina målningar, men om man undersöker rummet noggrant finns där en liten hemlig garderob. Där ligger några ofullbordade tavlor och några skisser som Starker hade tänkt förstöra.

Målningarna är porträtt av olika personer. Några är groteskt förvrängda medan andra utstrålar en underbar renhet. Vissa tavlor är märkta med namnlappar. De är skrivna på samma sorts papper som rollpersonernas meddelande.

2. SOVRUMMET

Sovrummet fungerar också som Starkers kontor och innehållere såväl säng som skrivbord. Rummet är ostädat men har lämnats i fred av inkräktarna. Skrivbordet svämmar över av papper och bland en hög av räkningar återfinns några av Starkers privatbrev. Där finns också en bunt med samma sorts papper som meddelandets. Bredvid denna står en flaska med samma sorts bläck som på meddelandet. Det står dessutom en telefon på skrivbordet; ledningarna har skurits av.

Garderoberna innehåller såväl Starkers kläder som en kvinnas. Kläderna är högsta mode och omfattar allt från trosor till överrockar.

3. TOALETTEN

Ett litet rum som upptas av en toalett och ett handfat. Rummet är rent och ohärjat.

Att lämna ateljén

Om rollpersonerna öppet tar sig in eller lämnar ateljén via huvudingången, märker de att skåpbilen antingen har lämnat eller lämnar sin plats när de kliver ut på verandan.

Mannen på förarplatsen tycks vara ensam i fordonet. Han håller huset under uppsikt genom backspeglarna. Han ser ovårdad ut och är i starkt behov av att raka sig.

Skulle de gå förbi skåpbilen, upptäcker de att något ligger dolt under ett par tidningar på passagerarplatsen.

Om rollpersonerna tilltalar mannen, kommer han att låtsas som om han inte förstår deras språk. Om de envisas med sina frågor, kommer mannen att öppna bildörren samtidigt som han knackar i väggen till lastutrymmet. Ögonblicket efteråt slås bakdörrarna upp för två män i de välbekanta överrockarna. De är beväpnade med baseballträn.

Föraren kommar att fälla upp en stilett mot rollpersonerna och säger åt dem att försvinna. Om de inte lyder honom, kommer de tre männen att anfalla.

Skulle det bli slagsmål av, kommer polisen att vara på plats inom fem minuter och arrestera gärningsmännen - vilket förmodligen innebär rollpersonerna såväl som skurkarna.

Om busarna kan kämpas ned och rollpersonerna letar igenom skåpbilen, kommer de bara att hitta tidningar och gamla matrester. Där finns ingenting som knyter fordonet till någon adress eller ägare. Om busarna frågas ut, kommer de att svara ytterst motvilligt och yppar inget förrän de pressats till det yttersta, antingen genom tortyr eller magi. De kommer i så fall att avslöja Howarts namn och att de varit närvarande vid morden i ateljén även om de självainte mördat någon.

Ledtrådar i ateljén

Ateljén rymmer en uppsjö av ledtrådar för rollpersonerna. Bland de mindre viktiga är brevpappret och bläcket som pekar på att Starker själv hade skrivit meddelandet som kastat in rollpersonerna i det mardrömslika äventyret. Om de jämför breven på Starkers skrivbord inbördes, märker rollpersonerna att handstilen från meddelandet motsvarar handstilen på ett oavsänt brevsvar från Starker.

Då har breven som inte författats av Starker större betydelse. De är ofta beställningar på porträttmålningar och somliga är tackbrev för väl utfört arbete.

En brevpacke är mycket särpräglad. Den innehåller hot om att döda Starker. Han utlovas en evighet i skärselden och hotas med skilda avrättningsmetoder. De har alla skrivits med olika handstil men temat är ständigt detsamma. En del av breven är adresserade till ateljén medan andra har avsänts till en adress i city. Om de kollar upp adressen, kommer rollpersonerna upptäcka att en Miss C Schiller bor där. Vidare detektivarbete kommer att avslöja förnamnet som Carita.

Bland räkningarna finns en från en privatdetektiv, Roger Moran. Om rollpersonerna letar igenom pappers-korgen under skrivbordet, kommer de att hitta ett ihop-

8m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: +3

SKADEBONUS: +7

UTHÅLLIGHET: 105

FÄRDIGHETER: Klor 15, Bett 15, Spåra 15

ANFALLSSÄTT: 4 Klor (Skr 1-6, ls 7-10, as 11-14, ds 15+), Bett (Skr 1-5, ls 6-12, as 13-19, ds 20+)

Roger Moran

BESKRIVNING:

Den arketypiska privatdetektiven. Han går klädd i hatt och trenchcoat. Han rakar sig sällan, men detta är bara för att upprätthålla sin image.

Han har alltid varit stolt över sina måttliga alkoholvanor och det var inte förrän han fick Starkers uppdrag som han började att dricka hårt.

Han utförde sitt uppdrag tills han plötsligt uppdagade något som han inte borde. Det försatte honom i chocktillstånd och han böjade att dricka för att hålla mardrömmarna på avstånd. Han föraktar sig själv för det och har de



knycklat brev från Moran till Starker. Där sammanfattar privatdetektiven sitt uppdrag att skugga Starker, som han utfört på konstnärens egen begäran. Enligt dena rapport har Moran hållit Starker under uppsikt för att avgöra om han var skuggad av andra. Moran kommer fram till att så har varit fallet men att han ännu inte fått reda av vilka.

Morans adress finns både i brevet och i telefonkatalogen.

Också målningarna i garderoben kan ge rollpersonerna upplysningar. Sammanlagt finns där tre oavslutade dukar och sju skisser i blyerts. Målningarna föreställer monstruösa människoskepnader som har märkts Thomas Braley, Timothy Atkins och Patricia Hart. Om namnen kollas upp, visar de sig tillhöra tre av landets mest framstående läkare. Samtliga bor i helt andra delar av landet.

Också blyertsskisserna föreställer med några få undantag monster. De är inte alltid märkta, men rollpersonerna kan utläsa att namnen Pickford och Howart har klottrats dit.

Två av skisserna föreställer samma kvinna som målningarna i galleriet. De är uppenbarligen gjorda sedan Starker hade begåvats och besjälas av en starkare vision och besvärande skönhet. Det står "Carita" på båda skisserna.

Om de försöker att spåra namnen, kan rollpersonerna bara hitta uppgifter om Pickford. Hertha Pickford är i själva verket Starkers granne. Hon är en gammal kärring som hatar hela världen och älskar att ställa till med bråk. Alla grannskapets barn fruktar henne och de vuxna föraktar henne. Om rollpersonerna hälsar på hos henne, kommer hon att spy sin galla på dem och mänskligheten i allmänhet och visar därmed genast sitt rätta jag.

Howart kan bli en viktig ledtråd. Om rollpersonerna har stämt av legionärens svärd mot en lista över alla större vapensamlare, kommer den att innehålla Rhine Howarts namn. Skulle de då besluta att undersöka Howart närmare, fortsätter äventyret under dennes rubrik nedan.

Ledtrådarna går åt skilda håll. Fortsätt under lämplig rubrik när rollpersonerna har avgjort vilken de ämnar att följa.

Att underrätta myndigheterna

Om rollpersonerna underrättar polisen utan att först ha sökt igenom mordplatsen, går de miste om alla ledtrådar från ateljén. Polisen kommer att skicka ut en stor styrka som omgående kör över rollpersonerna. De blir då förhörda om sitt förhållande till Starker och mordoffren och dras in i en komplicerad utredning.

Om de kontaktar polisen efter att ha letat igenom huset, förlorar de de inga viktiga ledtrådar men blir huvudmistänkta för morden, då de har satt sina fotspår överallt. Om de inväntar polisens ankomst, kommer de att bli arresterade och får sitta anhållna i tre dagar tills dess att brottsplatsundersökningen har blivit klar. Den kommer att fria rollpersonerna, såvida de inte har gjort något fruktansvärt dumt.

Om de helt enkelt avviker från platsen, blir rollpersonerna föremål för en av de största polisjakterna i mannaminne.

senaste veckorna flera gånger försökt att begå självmord. Depressionen gör honom snarstucken och han utnyttjar varje tillfälle både till att supa och slåss.

Han bär ständigt en Desert Eagle .357 i ett axelhölster.

RÖR 14 **UPP** 16 **EGO** 13
TÅL 12 **UTS** 9 **STY** 12
UTB 11 **KAR** 10

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0

ÅLDER: 36
LÄNGD: 180 cm

VIKT: 79 kg

FÖRFLYTTNING: 7m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: +2

SKADEBONUS: +2

UTHÅLLIGHET: 100

FÄRDIGHETER: Pistol 16, Bokföring och Redovisning 10, Datorkunskap 10, Informationsökning 15, Förhörsteknik 15, Kontaktnät: undre världen 12, Vältalighet 15, Första hjälpen 11, Vapenmanövrer:

Starkers lägenhet

En av ledtrådarna går till Starkers lägenhet, eller kanske rättare sagt hans hemvist. Lägenheten ägs av Carita Schiller, Starkers älskarinna och favoritmodell.

Den ligger i stadens fashionablaste kvarter, i närheten av affärscity, högst upp i ett gammalt hus som visar påverkan från den viktorianska arkitekturen.

För att komma in i huset måste rollpersonerna antingen knäcka en portkod eller anropa någon av grannarna på porttelefonen. Om de anropar Schillers lägenhet, kommer ingen att svara.

Huset har åtta våningar och dess interiör motsvarar fastighetens yttre. En bred trappa leder upp genom våningsplanen runt schaktet för en uråldrig hiss.

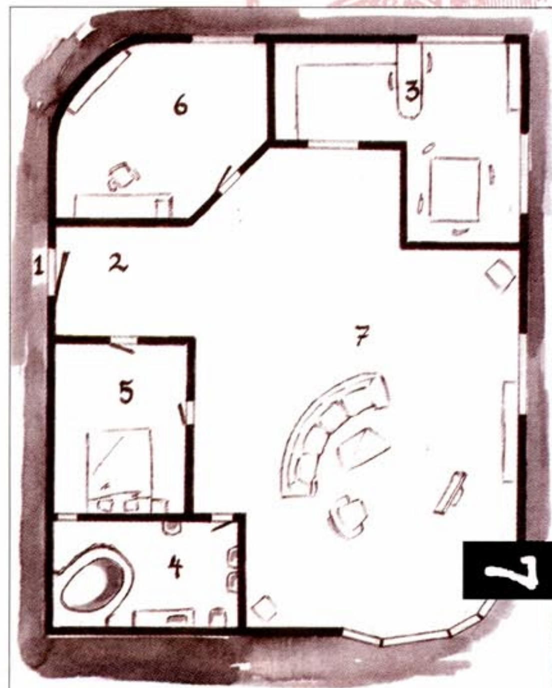
Om rollpersonerna väljer att ta hissen, knakar den betänkligt på vägen upp.

På översta våningen finns bara en dörr. En mässingsskylt på dörren anger Carita Schiller som innehavare. En fasttejpad papperslapp talar om att också Christian Starker bor i lägenheten.

Lägenheten

1. YTTERDÖRREN
Ytterdörren är av massiv ek och svår att forcera. Låset går att dyrka upp, men första misstänkta ljud får grannarna att ringa polisen.

2. HALLEN
Redan hallen avslöjar den påkostade, exklusiva smak som kännetecknar hela lägenheten. På golvet ligger en felfri persisk matta. I skostället står flera par dyra italienska skor och rockhängaren är tungt lastad med modeplagg. Ena väggen upptas helt och hållet aven spegel.



Dubbelskott 16, Snabbdrag 16, Elektronik 13, Avlyssningsteknik 15

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

Romaren

BESKRIVNING:

Den andre legionären som Howart kan befalla. Han var en av Julius Ceasars officerare och blev liksom sin vapenbroder störtad i Inferno vid attentatet mot kejsaren.

Han är lång och ståtlig. Han har likblek hud och ena ögat är utstunget av dolk.

Romaren är klädd arméns traditionella rustning och bär det välkända korta svärdet som han hanterar med stor skicklighet.

RÖR 13 **UPP** 16 **EGO** 10
TÅL 15 **UTS** 8 **STY** 13
UTB 4 **KAR** 6

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0
LÄNGD: 198 cm

VIKT: 95 kg

FÖRFLYTTNING: 7m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: +1

SKADEBONUS: +2

UTHÅLLIGHET: 105

FÄRDIGHETER: Smyga 15, Undvika 17, Dolk 13, Yxa 12, Slåss utan vapen 15, Svärd 18

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

Nefariten

BESKRIVNING:

Denna varelse bär fullt med vassa piggar i öppna sår. Den är klädd i en lång, fladdrande svart mantel. Nefariterna finns närmare beskrivna i handboken.

3. KÖKET

Här finns allt det senaste av modern köksutrustning. Rummet är fläckfritt rent med var sak på sin plats. Om de ser i kylskåpet, kan rollpersonerna konstatera flera varor som köpts just häromdagen. Även kylskåpets innehåll avspeglar hushållets exklusiva smak.

4. BADRUMMET

Ett stort viktorianskt badkar dominerar. Där finns även en toalett och ett badkar. Ena väggen täcks av ett målat idylliskt landskap.

5. SOVRUMMET

Här står en stor dubbelsäng. Rummet är stökigt och sängen obäddad. Om de tittar i garderoben, hänger där likadana kläder som i ateljén.

6. ARBETSRUMMET

Detta rum används som något sorts kontor eller arbetsrum. Här finns telefon, fax, en dator uppkopplat på modem, en laserskrivare och en kopiator. På ett stort mörkt skrivbord finns en pappersbunt, främst beställningar till Starker.

Om rollpersonerna letar igenom skrivbordet, kommer de att hitta en hampamapp som innehåller några svartvita foton av en ung man i tjugofemårsåldern i samspråk med en herre omkring de fyrtio. Huvudet på den äldre mannen har ringats in och märkts med ett frågetecken. Om rollpersonerna har träffat Starker eller sett bilder på honom i en tidning, kommer de att känna igen honom som den yngre mannen.

I mappen finns också brev från en man som uppger sig vara en hängiven konstsamlare. Han utber sig där om att få träffa Starker i ateljén. Uppenbarligen har denne avböjt, för till det tredje brevet har vädjanden övergått i förtäckta hot. Utanpå mappen har Starker klottrat ner Roger Morans telefonnummer.

7. SALONGEN

Salongen är sparsamt möblerat med en väldig soffa, en storbilds-TV och en monsterstereo med alla tänkbara tillbehör. Golvet täcks av en dyrbar matta och på väggarna hänger tavlor från Starkers tidiga period. På ett litet bord framför soffan står två ljusstakar och bredvid dem en tändare.

Ledtrådar i lägenheten

Den enda viktiga ledtråden finns i sovrummet. Hampamappen härrör från Roger Morans utredning och fotona föreställer Rhine Howarts advokat som försöker att sluta ett avtal med Starker.

Överfallet

Nu har rollpersonerna nog med ledtrådar för att gissa sig till vad som faktiskt försiggår; och det har också den som kidnappat Starker förstått.

Han vill nu definitivt göra sig av med rollpersonerna och har beslutat sig för att använda magi. Rhine Howart har genom en trollformel fått makt över en varelse från andra sidan. Denna varelse, en Cairath, kommer nu att lyda Howart i sju dagar och sju nätter. Dess första order är att döda rollpersonerna.

Överfallet inleds när rollpersonerna kommer in i Schiller lägenhet; i samma ögonblick krossar Howarts Cairath källargolvet och börjar att gå uppför trapporna.

Samtidigt uttalar Howart ännu en trollformel som sänker lägenheten och hela huset i fullständigt mörker. Det börjar att hagla mot taket och rollpersonerna hör ett fjärran åskmuller.

Elektriciteten kommer att vara utslagen och de enda ljuskällorna är stearinljus eller improviserade facklor. Det innebär också att hissen inte fungerar.

Mörkret varar under 35 stridsrundor. Det tar Howarts Cairath 20 rundor att komma uppför trapporna. Om rollpersonerna håller tyst kan de höra ljuden av metall som skrapar i sten och ett stilla jämmer som från pinade själar. Snart känns en kloakliknande stank i trapphuset.

Skulle rollpersonerna öppna ett fönster för att försöka fly den vägen, kommer hagelstormen att kasta dem tillbaka. Omständigheterna gör varje försök att ta sig ned längs husväggen dömt att misslyckas. Skulle någon rollperson ändå framhärda, krävs det flera slag för STY och lämpliga färdigheter, på minst effekt 25, för att lyckas.

När varelsen når fram till lägenheten eller om rollpersonerna möter den i trappen, kommer den att anfalla och försöka att döda så många som möjligt. Den kommer att utnyttja varje knep för att skaffa sig övertag på rollpersonerna. Skulle dock någon av dem ha tagit med sig en ljuskälla, kommer varelsen först indirekt försöka släcka den. En Cairath anfaller mycket motvillighet någon med ett ljus - och om den trots allt måste, anfaller den med en nackdel på -10.

Varelsen fortsätter att anfalla så länge det är mörkt i huset. När trollformeln slutar att verka, uppger den ett fasans vrål och försöker att fly ner till källaren och att komma tillbaka ut i kloakerna. Om rollpersonerna har uppsökt lägenheten på dagen, innebär det svåra konsekvenser för Howarts Cairath. När ljuset träffar varelsen, slår det ut stora blåsor på dess kropp. Ögonblicket efteråt brister blåsorna och det börjar att rinna ut blod och var. Huden börjar också att ryka. Om den blir alltför länge utsatt för ljuset, kommer varelsen att smälta samman till en pöl av blod, var och andra kroppsvätskor.

Om överfallet sker på natten, får varelsen bara panik och försöker fly ner i källaren; skulle den vara inträngd i ett hörn när förtrollningen bryts, försöker den att slå sig förbi rollpersonerna.

Så snart den har nått trapporna, kommer varelsen att sätta fart mot de trygga kloakerna. Om rollpersonerna dumdristigt förföljer den in dit, kommer de sig själva ovetandes att hamna i Metropolis.

Om rollpersonerna inte förföljer hans Cairath ner i kloakerna, kommer den att återvända till Howart.



Efter stormen

Rollpersonerna bör nu ha tillräckligt med ledtrådar för att veta vad de skall ta sig till härnäst.
Annars lär de vända sig till Roger Moran för att om möjligt skaffa bättre besked.

Det finns även besvärligare sätt att ta reda på Howarts namn. Varje samlare eller högre museitjänsteman kan indentifiera mannen på fotot som Howarts advokat.

Skåpbilen och Volvon går kanske att spåra, om man lägger manken till. I så fall får rollpersonerna veta att fordonen tillhör Howart.

De vill kanske försöka leta rätt på Miss Schiller; men eftersom de inte har minsta spår till vart hon blivit av, verkar det ganska utsiktslöst. De flesta rollpersoner skulle nog anta att hon blev ett av offren i ateljén.

Äventyret innehåller dessutom en rad falska ledtrådar. Hur ofta de används, för att överraska och sätta myror i huvudet på spelarna, avgör du som spelledare. Några av de falska ledtrådarna kan rent av utvecklas till alldeles egna äventyr.

Roger Moran

De flesta rollpersoner torde vilja hälsa på hos Roger Moran. Om de prövar att ringa, kommer de bara fram till hans telefonsvarare. Den säger att han har gått ut men kommer att ringa upp om man lämnar ett meddelande.

Hans kombinerade kontor och bostad ligger centralt, men i stadens risigare kvarter. Han har en lägenhet på tredje våningen av ett tiovåningars hus. Det står "Roger Moran – privatdetektiv" på dörren.

Dörren till hans lägenhet är låst och ingen öppnar hur man än knackar. Vad som däremot händer, är att en äldre dam sticker ut sitt huvud från grannlägenheten. Om de förklarar sitt ärende, kommer hon att hänvisa dem till en sjaskig bar i närheten och anförtror dem att det är sorgligt att en fin människa som Moran har börjat dricka: "Men vad vet man egentligen om sina medmänniskor…"

Om rollpersonerna lyckas ta sig in in, finner de lägenheten ostädad och en smula sliten, precis som resten av kvarteret.

Morans lägenhet

1. HALLEN

Hallen är liten och fullproppad med kläder. Här finns allt från arbetsoveraller till polisuniformer.

2. KONTOR

Här inne sköter Moran sina affärer. Skrivbordets belamras av papper och det står ett antal arkivskåp mot väggarna. Det finns ingenting om Starker i arkivmapparna, eller någonting annat med anknytning till hans fall.

I en av skrivbordslådorna kan rollpersonerna hitta en liten ask med .357 Magnum-patroner. I samma låda finns också utrustning till att rengöra en pistol.

3.BADRUMMET

Badrummet är smutsigt. Det ligger flera rakblad i handfatet, flera av dem blodiga.

4. SOVRUMMET

Detta rum, utrustat med en smal säng, är lika stökigt som resten av lägenheten.

5. KÖKET

Diskhon är full med odiskade tallrikar och glas. Kvar på bordet står frukost från i går. Det finns inga vassa knivar, vare sig i köket eller någon annanstans i lägenhetan, skulle rollpersonerna vilja undersöka saken.

Det är tydligt att man inte kan få tag i Moran i hans lägenhet. För att få träffa honom, måste rollpersonerna uppsöka den av granntanten utpekade baren.

Där går det lätt att ta reda på Moran, antingen genom att fråga bartendern eller genom slutledningskonst: Moran är den ende i lokalen i trenchcoat och med en hatt liggande framför sig på bordet. Rollpersonerna ser också att han bär ett axelhölster med en stor automatpistol innanför rocken.

När man tilltalar honom kommer Moran först att förneka sin identitet. Men om rollpersonerna nämner Starker eller Howart, blir de ombedda att slå sig ner. Därefter frågar Moran vem som har skickat dem. Om de utger sig för att vara Howarts män, kommer han be dem att framföra ett meddelande. Budskapet är mycket enkelt: Moran lovar att aldrig mer blanda sig Howarts affärer. När han har sagt rollpersonerna detta, ber han dem att gå. Om de ändå stannar kvar, kommer han att bli våldsam.

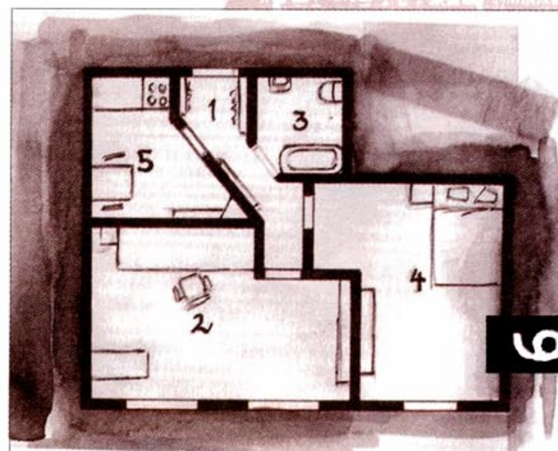
Om Moran kan fås att lugna ner sig, eller om rollpersonerna uppger att de är Starkers vänner, får de stanna kvar. Moran blir extra sällskaplig om rollpersonerna bjuder honom på alkohol.

Tillfrågad om hur han kände Starker, säger Moran att konstnären anlitade honom för att ta reda på om han var förföljd. Moran utförde sitt uppdrag och upptäckte snart att någon verkligen höll Starker under uppsikt. Han fortsatte sedan att gräva lite i saken åt Starker och tog även några bilder. Hunnen så långt, sluter sig plötsligt Moran som en mussla och vägrar att berätta mera. Men om rollpersonerna är mycket enträgna, kommer han att avslöja vem som lät bevaka Starker: Rhine Howart.

Han är dock inte villig att utveckla ämnet och blir våldsam om man pressar honom ytterligare. Det är uppenbart att han är hemskt rädd för någon eller något.

Om rollpersonerna lyckas att få honom ordentligt full, börjar Moran att mumla osammanhängande om mörkrets makter, evig förbannelse, osv… Till slut blir han helt obegriplig.

Rollpersonerna kan inte lära något mera av denna källa.



RÖR 26 **UPP** 13 **EGO** 18
TÅL 36 **UTS** 3 **STY** 36
UTB 15 **KAR** 12

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0

ÅLDER: 27
LÄNGD: 185 cm
VIKT: 88 kg

FÖRFLYTTNING: 6m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: +1

SKADEBONUS: +2

UTHÅLLIGHET: 105

FÄRDIGHETER: Slåss utan vapen 15, Undvika 15, Piskor och kedjor 15, Svärd 15, Tortyr 75

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

MAGI: Dödsmagi till 40 med alla besvärjelser.

Rhine Howart

BESKRIVNING:

Han har en svårt skadad personlighet. Som militär förestod han tortyrläger i Asien och utvecklade där flera nya plågometoder till fulländning. Genom sin fascination för döden och sin mo«rbida läggning, kom han att upptäcka Astaroths kult. Han steg snabbt i graderna inom den och tog sin nya tro med sig



när han återvände hem. Här har han lagt grunden till en ny kult och försöker bygga upp ett nät av kultmedlemmar över hela landet.

Howarts smak för det morbida fick honom intresserad av några av de stora mästarnas tavlor. Han upptäckte att vissa målningar som världen kallade konstiga, ofta i själva avbildade verkligheten sådan den är utan illusionens slöja. Han började att samla fler och fler av dessa konstverk och blev snart känd som Den store samlaren bland sina kollegor.

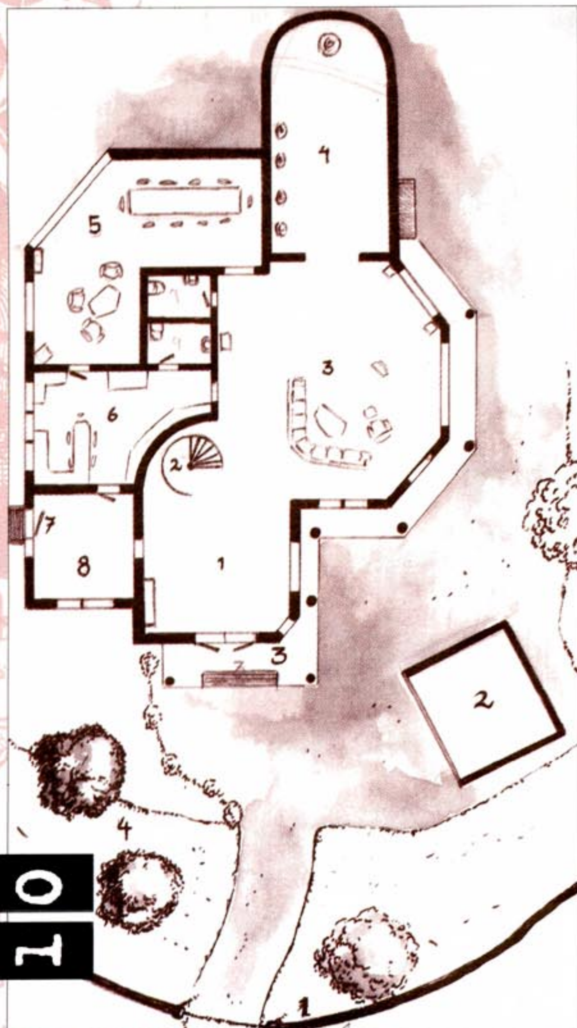
Så en dag upptäckte han Christian Starker. Hans uppdrag var att döda honom. Men Howart hade sina egna

Rhine Howart

Rollpersonerna har till slut beslutat att syna denne man, vars namn blivit så intimt förknippat med den senaste tidens bisarra händelser. Den närmaste källan är förstås telefonkatalogen, där rollpersonerna kan hitta både hans namn och adress. Om de tar kontakt med Howart och försöker att avtala ett möte, kommer han att verka mycket ohövlig och vägra att ens prata med dem. Han vill inte ta emot dem i sitt hem, men går till sist med på att träffas någon annanstans. Om rollpersonerna går på denna fint, kommer Howart att skicka ut ännu en Cairath, tillsammans med tre av hans vakter beväpnade med automatgevär.

Om de undersöker Howarts bakgrund, upptäcker rollpersonerna att han var inblandad i hemliga militäruppdrag i Asien. Han återvände hem för tio år sedan och blev sedemera känd som en av världens ledande experter på antikviteter från Romarriket. Han lär även ha blivit intresserad av paranormala fenomen och har gjort uppmärksammade köp av bisarra tavlor till sin konstsamling.

Därutöver att det mycket svårt att ta reda på något om Howart. Det mesta är hemligstämplat och rollpersonerna måste ofta lita till rena rykten.



Howarts hus

Howarts bostad ligger i ett mycket trevligt område strax utanför staden. Husen i gemen är stora och mycket välbyggda, Howarts inget undantag. Det omgärdas av en hög mur som utifrån gatan endast endast lämnar övervåningen och några trädtoppar synliga. Om de rekognoserar huset under dagtid, märker rollpersonerna snart att det alltid står två personer på vakt vid grinden. Om de lyckas kika in genom grindarna, kommer de att skymta den röda skåpbilen som stod parkerad utanför Starkers ateljé.

1. MUREN

Muren som kringgärdar Howarts hus är tre meter hög och är krönt med krossat glas. Det finns bara en öppning i muren och den bevakas av en grind och två av Howarts gorillor. De är beväpnade med varsin Ingram M10.

2. GARAGET

Det står tre bilar i garaget. Den ena är Howarts privatfordon, en stor Mercedes, och de båda andra är redan bekanta för rollpersonerna, dels den röda skåpbilen och dels den röda Volvon.

3. VERANDAN

På verandan sitter ännu en av Howarts vakter. Han är beväpnad med en Beretta M92.

4. TRÄDGÅRDEN

Trädgården patrulleras av ytterligare två av Howarts vakter, båda beväpnade med en Ingram M10.

Bottenvåningen

1. HALLEN

Hallen är stor och vräkig. På ena väggen hänger det en väldig spegel. Där syns flera mörka överrockar, som starkt påminner om de rockar som redan förekommit så flitigt i detta äventyr.

2. TRAPPAN

Det går en spiraltrappa från källaren till övervåningen. Den är av metall och täckt av en lång, mjuk matta.

3. VARDAGSRUMMET

Vardagsrummet är slösande rikt utsmyckat. På väggarna hänger tavlor av de stora mästarna, sida vid sida med fotografier från olika tortyrkammare.

4. GALLERIET

I galleriet finns mästerverken ur Howarts samlingar: skulpturer och vapen från det gamla romarriket, målningar av Picasso, Munch, van Gogh, Miro och Klimt med flera. Den ena väggen domineras av Howarts porträtt, signerat Christian Starker, som avslöjar samlarens sjuka själ i hela sin fasansfulla prakt.

5. MATSAL

En präktig matsal som upptas av ett matbord i ek.

6. KÖKET

Köket är skinande blankt och utrustat med allt det senaste. Husets herre tycks vara besatt av långa blanka knivar, som hänger i överflöd från ställningar i taket.

7. BAKDÖRREN

Detta är vakternas normala in- och utgång. Det hänger delar av deras utrustning innanför i hallen, som t ex axelhölster och batonger. Dörren är låst med ett ganska enkelt lås.

8. VAKTSTUGAN

Används av vakterna när de inte är i tjänst. Det utnyttjas just nu av en obeväpnad man. Han sover i en av sängarna.

9. TOALETTEN

Rummet innehåller en liten toalett och ett handfat.



Övervåningen

1. ARBETSRUMMET

I Rhine Howarts arbetsrum återfinns en mapp med flera tidningsurklipp om Starker; mappen innehåller också utställningskataloger som beskriver Starkers konst. Om rollpersonerna letar igenom skrivbordet, kommer de att finna brev från en okänd person som ber Howart att göra något åt Starker. De kommer också att upptäcka brevpapper av samma sort som breven i Schillers lägenhet.

2. SOVRUMMET

Howarts sovrum upptas av en jättelik säng. Taket är försett med speglar. I garderoben hänger flera bisarra utstyrslar i läder. Rollpersonerna kunde upptäcka en Colt Detective i en av nattduksbordslådorna.

3. BADRUMMET

Här inne är hela väggytan täckt av speglar. Rummet domineras av ett jättelikt grönt badkar som kommer toaletten och handfatet att verka ynkliga. I det lilla badrumsskåpet finns diverse förbjudna preparat, som t ex kokain och ecstasy.

4. SALONGEN

Detta rum, liksom resten av huset, är nedlusat med lyx. Det finns antikviteter i mängder och väggarna är täckta med tavlor. En väggyta har uteslutande ägnats åt antika tortyrredskap.

5. LABORATORIET

Ett fullständigt utrustat kemiskt laboratorium. Bakom ett par glasdörrar står alla tänkbara gifter och frätande syror. Laboratoriet har även försetts med destillatorer och liknande apparater, alla av yppersta slag.

6. BIBLIOTEK

Detta rum utgör hjärtat av Starkers hem. Här står samlat all hans kunskap om världen. I bokhyllan återfinns ockulta standardverk, som exempelvis Crowleys Magik, men även många okända skrifter av obekant ursprung. En av väggarna upptas nästan helt av en väldig järnport. Den är låst med kraftiga kedjor, men rollpersonerna kan hitta nyckeln i en av bibliotekets största volymer.

När den har låsts upp, kan porten med ett skärande gnissel skjutas ifrån. Dödsrikets vindar slår emot rollpersonerna och de blickar ner i tunnel som leder rätt ner i livets mörkaste djup. Det tycks inte återstå dem något annat än att fortsätta framåt.

Bortom porten

När de går genom porten, tar rollpersonerna sig själva ovetandes steget in i Metropolis. En oändlighet av underjordiska gångar öppnas inför dem, där luften tycks fylld av ett fallna själars ylande. Rasslande kedjor och skrapandet metall emot sten, väcker obehagliga minnen till liv. De går i beckmörker och kan enbart urskilja ett ljus från en portal cirka femton meter bort. När de anstränger ögonen för att avgöra vad som fnns bortom portalen, skymtar rollpersonerna blott en okroppslig gestalt strax utanför ljuskäglans räckvidd.

De har svårt att urskilja dess anletsdrag men gestalten tycks dem bekant. Den utstrålar inre skönhet, som från en klar, porlande källa. Rollpersonerna träder in i ljuset och känner sig plötsligt helt lugna.

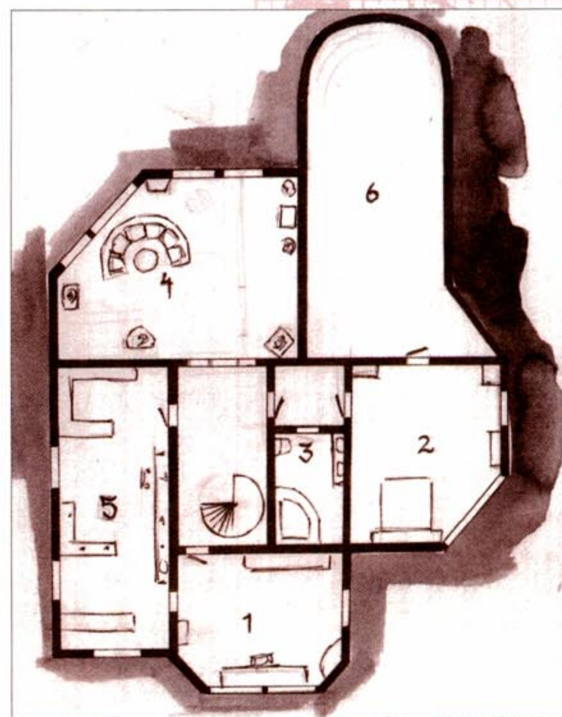
Om rollpersonerna gör kopplingen till bilderna av den mystiska Carita, kommer de att känna igen skepnaden som en av Starkers målningar.

Hon kommer locka dem att komma närmare portalen och sprider ut en stig av ljus åt dem att gå på.

Skulle rollpersonerna nu i stället fly och irra bort sig i Metropolis labyrinter, använder du handbokens beskrivning av Metropolis till att uppfinna nya möten åt dem.

Om rollpersonerna fortsätter mot portalen, blir de först tvungna att korsa en ström. Ner de blickar ner i det dunkla vattnet, ser de ansikten av sina sedan länge avlidna släktingar och vänner, som vädjar till rollpersonerna att befria dem.

Skulle man gå för nära, sträcker de ut sina händer från strömmen och försöker att dra ner första bästa rollperson de kan få tag i. Deras händer har styrka 8 och grepp 10. 1T10 händer hotar varje rollperson inom räckhåll.



planer…

RÖR 9 **UPP** 18 **EGO** 17

TÅL 16 **UTS** 10 **STY** 11

UTB 18 **KAR** 13

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0

ÅLDER: 46
LÄNGD: 167 cm

VIKT: 110 kg

FÖRFLYTTNING: 5m/SR

HANDLINGAR: 2





INITIATIVBONUS: +1

SKADEBONUS: ±0

UTHÅLLIGHET: 75

FÄRDIGHETER:
Automatvapen 15, Pistol 20, Gevär 15, Dolkar 20, Fallskärmshoppning 15, Första hjälpen 15, Vapenmanövrer: Dubbelskott 15, Snabbdrag 15, Kombinera, Elektronik 15, Kryptografi 15, Sprängteknik 15, Överlevnadskonst 15, Diplomati 15, Förhörsteknik 25, Kontaktnät: legosoldater 30, Vältalighet 15, Avlyssningsteknik 15, Datorkunskap 15, Radiotelegrafi 15, Helikopter 14, Köra bil 15, Samhällsvetenskap 15, Tortyr 35

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

MAGI: Dödsmagi till 30, Vansinnesmagi till 40

När rollpersonerna väl har korsat floden, tycks portalen att ha flyttat sig en liten bit längre bort. Nu ligger den i slutet av en korridor. När rollpersonerna närmar sig ljuset visar sig en silhuett i portalen. Han är klädd som romersk legionär och bär det tidstypiskt korta svärdet. Han kommer att hälsa rollpersonerna och frågar på arkaisk italienska varför de önskar träffa hans herre.

Om de inte svarar eller inte visar honom tillbörlig respekt, kommer legionären omedelbart att anfalla. Han kommer under inga omständigheter att släppa förbi dem.

När de har besegrat den romerska legionären ligger vägen öppen till portalen. Caritas skepnad har dock försvunnit.

Avgörandet

När rollpersonerna har trätt in genom portalen, står de i en stor underjordisk katedral. Den påminner, som en vriden skuggbild, om våra jordiska motsvarigheter. Den enda ljuskällan är dess rika mängder av tända svarta stearinljus. Där är ettt fasligt smärtans jämmer och när rollpersonerna tittar uppåt, blir de varse takets alla krucifix, där korsfästa kroppar vrider sig i plågor och droppar blod på det redan djupröda golvet.

Rhine Howart står vid altaret. Han är iklädd en fotsid prästrock och håller händerna lyftade över huvudet. Framför honom på altarstenen ligger Christian Starkers blodiga kropp.

Mellan rollpersonerna och Howart finns en invecklad magisk symbol som är ritad i blod. Den framställer ett antal pentagram som har omslutits av en cirkel. I varje udd av samtliga pentagram står ett tänt svart stearinljus. Ljuslågorna har en färg som inte är av denna världen och de luktar vidbränt kött.

Just som rollpersonerna kommer in, håller Howart på att avsluta ritualen för tillkallandet av en nefarit. Howart vill hålla Starker fången i Inferno för evigt. Där ska konstnären måla med sitt eget blod och skänka evighet åt skönheten hos Smärtans fält.

Luften förtätas och en skugga börjar att ta form innanför den magiska cirkeln. Skuggan blir snart kropp, när en nefarit ur intet änträr Metropolis.

Nu hänger det på rollpersonerna vad som ska hända. Om de tvekar alltför länge, hinner Howart att avsluta sin ceremoni och Starker är dömd att för alltid hamna i helvetet. Då tar Howart konstnärens medvetslösa kropp i sina armar och räcker den till nefariten; och såvida ingen kan hindra eller fördröja den, kommer varelsen att försvinna med Starker och rollpersonerna står kvar ensamma med Howart. Han kommer då att försvinna in i en lönngång och rollpersonerna nödgas återvända till sinnevärlden, inte mycket klokare än förut.



Om de anfaller nefariten när den har tagit emot sitt offer eller innan besvärjelsen fullbordats, låter varelsen Starker falla och tar sig an rollpersonerna. Den gör sedan, med hjälp av Howart, sitt yttersta för att kuva rollpersonerna så att den kan återvända till sin sfär. Om nefariten blir besegrad, måste den återvända till Inferno utan Starker. Skulle dock nefariten döda någon rollperson, måste denne följa med varelsen till Inferno. Howart kommer att fly till Metropolis.

Om rollpersonerna bryter den skyddande cirkeln omkring nefariten innan Howart hinner ingripa, uppstår ett helt annat läge. Howart inser att han, som den som tillkallat nefariten, nu är dess främsta måltavla och flyr skrikande genom lönngången. Nefariten kommer att vända sig till rollpersonerna, buga värdigt och därefter ta upp jakten på Howart genom Metropolis. Rollpersonerna kommer att få tillräckligt med liv i Starker för att han ska kunna lämna Metropolis och Howarts hus. För ögonblicket är äventyret över.

Slut?

Men äventyret kan mycket väl få en fortsättning. Oändliga möjligheter har öppnats för dig och spelarna. Vi har blott markerat slutet på vår text, men rollspelet Kult kan föra er långt bortom vad som går att beskriva på några futtiga sidor.

Äventyr kan lätt byggas ut till en större handling och det återstår många lösa trådar som måste knytas upp. Exempelvis:

RHINE HOWART.

Han flydde till Metropolis. Men kommer han tillbaka? Kommer han att utkräva hämnd på rollpersonerna?

NEFARITEN.

I fall att rollpersonerna vann, kommer de senare att bli hemsökta av varelsen?

ROGER MORAN.

Vad var det som hade gjort honom så rädd? Han kommer kanske att söka upp rollpersonerna för att be om hjälp. Eller någon har kanske sett när de träffade honom, någon som nu vill träffa dem?

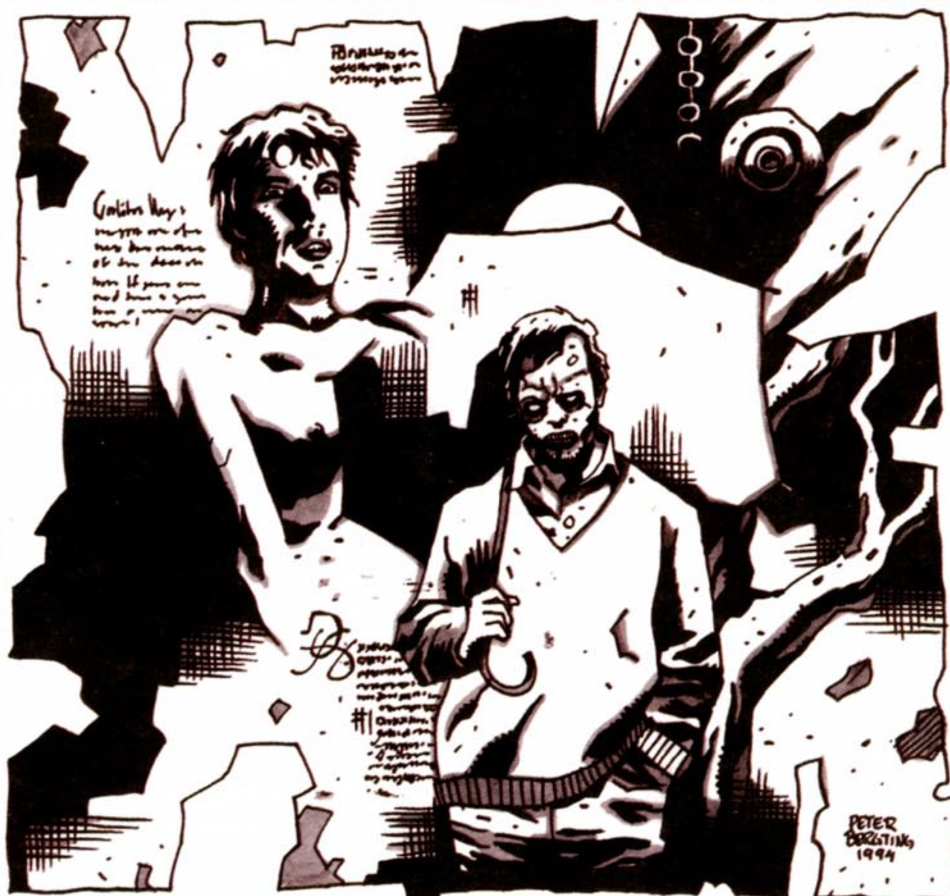
CARITA SCHILLER.

Vem är hon? Eller borde vi fråga vad hon är?

Dessa idéer kan du som spelledare lätt utveckla till dina egna äventyr. Kults fruktansvärda värld rymmer möjligheter långt bortom verkligheten.

IN DOLOROSIS

- The Father, The Son and The Unclean Spirit



In Doloris är ett dekadent äventyr för ett mindre sällskap dekadenta rollpersoner. Dramats natur sådant att det är viktigare med erfarna rollspelare än erfarna rollfigurer. För enkelhetens skull har författaren valt att uppmåla händelserna med den sönderfallande staden New York som bakgrund. Äventyret är dock inte på något sätt bundet till denna stad, varför den driftiga spelledaren bör klippa ut historien och klistra in den i den stadsmiljö som passar henne bäst.

"Hon gör sig inte ens besväret att plocka bort det krossade glaset, utan tittar ner på sitt blodiga lår med en kötthandlares kalla, uttryckslösa ögon. Vad bryr hon sig om atombomben, vägglössen, ockerhyran, Vänlig Finans som väntar på att få driva in hennes försumliga kött... Dröm vackra drömmar, Pantopon Rose."
-William S. Burroughs

KONSTRUKTION
Andreas Marklund

Bakgrund

Någon gång i ett avlägset förflutet, före Elysiums tidevarv, föddes syskonen Sin och Thera. Deras fader var den mäktige Atum, då en av Metropolis mest vördade gudar, och modern var den undersköna Astarte.

Sin och Thera växte upp i Gaias oändliga skogar, där utvalda tjänare till föräldrarna uppfostrade dem till de härskare som det en gång bestämts att de skulle bli. Sin och Thera hann dock aldrig till fullo träda ut i sina gudomliga roller innan de och resten av mänskligheten förblindades av Demiurgen och kastades ned i Elysium.

Atum fjättrades inte i mänsklighetens fängelse. Ensam och förtvivlad blev han kvar i sitt ödsliga tempel i Metropolis. Makten och härligheten; barn, fruar, tjänare och tillbedjare – allt hade berövats honom. Ensamheten gjorde honom grubblande och grubblandet fyllde honom av hat. Atum förvreds av de starka känslor som vällde fram ur hans övergivenhet och snart var han ett psykotiskt monstrum, oförmöget att känna annat än hat – allt som fanns kvar av den fordom så mäktige guden. Han började söka en väg in i Elysium för att utkräva sin hämnd på alla dem som övergivit honom.

Atum hade dock försvagats i så hög grad att han inte kunde lämna sitt tempel utan att någon utomstående hjälpte honom. Med de gudomliga krafter han fortfarande hade kvar sökte han upp sin förblindade son Sins medvetande och öppnade genom dennes undermedvetna faderskärlek en portal in i vår värld.

Bland oss människor sökte Atum efter den stora skara individer som i hans förmörkade ögon svikit honom. Han förföljde sina offer likt ett uthungrat rovdjur och hans sönderslitande hat slukade deras bräckliga själar. Utanför templet förlorade han dock gradvis sina krafter och riskerade att tyna bort till intet, om han inte återvände till sitt hem efter en tidsrymd på ett trettiotal år. Han behövde dock en yttre kraftkälla för att kunna tränga genom barriären mellan världarna. Atum sökte då upp sin dotter Thera och mördade henne. Han red på den starka ångest och fasa som uppstod i dödsögonblicket, då Thera insåg att hennes baneman också var hennes fader, och öppnade porten till sitt tempel i Metropolis.

Atum låg i en lång dvala innan han vederfick sina krafter och åter började blicka mot Elysium. Han sökte upp Sins medvetande och föddes åter till vår värld genom sin sons kärlek. När trettio år av hämnd förflutit mördade han Theras dåvarande inkarnation och återvände till sitt tempel.

Så har det pågått i årtusenden: Atum drivs av ett översvämmande hat mot alla dem som lämnat honom och söker efter förrädarna i Elysium, till vilken han föds g enom Sin och ur vilken han färdas genom Theras dödsångest.

Atums dödskamp

I äventyret gestaltar två av rollpersonerna de nuvarande inkarnationerna av Sin och Thera. Det har gått över trettio år sedan Sins undermedvetna öppnade portalen in i Elysium för hans okände fader. Under denna tid har Atum försvagats så mycket att han inte längre äger någon fysisk existens. I sitt besinningslösa tillstånd upptäckte Atum för sent att han befunnit sig alldeles för lång tid utanför sitt tempel. Han hade då hunnit försvagas så kraftigt att kroppen börjat upplösas. Atum började en desperat jakt efter Thera, men när han fann henne var det redan för sent. I sin ofullkomlighet tycktes den gamle guden inte längre kunna påverka någonting i vår värld. I en ursinnig kraftansträngning lyckades dock Atum ta sig in i dotterns medvetande, och fann där ett skört inre av skrikande ångest, djupaste smärta och förlorade drömmar – allting fördärvligt dränkt i ett förödande narkotikamissbruk. Atums makt över Thera växte när han befann sig i hennes instabila psyke. Han fängslade hennes livskraft i hennes delirium av droger och vånda, och började långsamt tömma hennes själ på liv.

När äventyret börjar har processen pågått i ungefär en månads tid och Thera har en vecka kvar att leva om inte hon och de andra rollpersonerna lyckas stoppa hennes fader.

Rollpersonerna

I vår värld är behöver inte inkarnationerna av Sin och Thera vara syskon, men de bör umgås i samma kr etsar och känna varandra, åtminstone flyktigt. Så har det varit sedan den dag de fängslades av Demiurgen. Ingen av dem vet någonting om sitt sanna ursprung. Ibland drömmer de om hur de leker tillsammans bland fauner och dryader i underbara lundar, ibland drömmer de fasansfulla drömmar om hur de jagas genom en kall och ödslig storstad av en vansinnig mördare som de aldrig ser, men som hela tiden finns någonstans ute i skuggorna. I mardrömmen är respektive rollperson alltid ensam, men i de vackra drömmarna brukar de två vara tillsammans. De känner dock inte igen varandra från det vakenheten och har än så länge aldrig talat med varandra om drömmarna. Thera har under den senaste månaden dessutom plågats av en specifik mardröm som beskrivs i detalj längre fram.

Båda rollpersonerna bör ha negativ balans, -25 eller lägre. De har nackdelen förföljd till 10 poäng. Det är ingen fysiskt påtaglig förföljelse, utan en känsla av att någon därute iakttar dem, en känsla de haft så länge de kan minnas.

Thera (den nuvarande inkarnationen behöver inte nödvändigtvis vara kvinna) är en relativt tung narkotikamissbrukare. Hon började röka hasch för ungefär fem år sedan och har efter det gradvis sjunkit ned i ett missbruk av allt tyngre droger. Sedan en kortare tid tillbaka går hon på heroin. Ingen kan emellertid tycka att det är kul att spela en totalt neddekad drogpundare någon längre tid, så försök att hitta någon form av balans när du hjälper spelaren med rollpersonens bakgrund.



Narkotikamissbruket är åtminstone så pass långt framskridet att hon inte längre kan dölja det för de närmaste i hennes omgivning. De senaste veckorna har Thera mått rätt risigt. Hon känner sig svag och matt, och plågas av en ständig huvudvärk. Tillståndet försämras inte nämnvärt under äventyret, utan då dramats sjunde dag börjar lida mot sitt slut insjuknar Thera drastiskt i en malarialiknande frossa och om inget görs åt hennes fader tynar hon bort innan midnatt.

THERAS MARDRÖM

Thera har haft mardrömmen i en månads tid och den återkommer ungefär varannan natt. I drömmen befinner hon sig i ett litet, kyligt källarrum utan fönster och dörrar. De skitiga betongväggarna är fullklottrade med egendomliga symboler och obscena bilder. Ett sprucket lysrör i taket sprider ett kallt sken över det nakna rummet. Hon har ingenting på sig förutom ett tunt, blodfläckat nattlinne och står böjd över en lätt blåaktig kvinnokropp, som ligger på ett rullbord av rostfritt stål i rummets mitt. I ena handen håller hon en smal kniv, med vilken hon skär djupa sår i ett komplicerat rutmönster på den iskalla kroppen. Lugnt och metodiskt låter hon mönstret söka sig upp för liket. Med kniven låter hon det växa och slingra sig från det mjuka mellangärdet, upp längs bröstkorgen och runt den smala halsen, innan hon slutligen höjer blicken för att skåda ansiktet på den kvinna vars kropp hon skändat så grovt.

Fasa och ångest sköljer över henne när hon ser sitt eget ansikte, förvridet av skräck och plågor, stirra upp mot henne från det blanka obduktionsbordet. Efter detta vaknar Thera, kallsvettig och många gånger hysteriskt gråtande.

En bortglömd vän

Äventyret börjar när Aristaeus, en bortglömd lekkamrat från Gaia, tar kontakt med Sin och Thera. Han har jagats hårt av deras fader under de senaste trettio åren och gör ett desperat försök att stoppa Atums härjningar genom att leda Sin och Thera till att söka reda på deras moder. Aristaeus tror att den samlade familjen skall kunna gå mot den förlorade fadern och tvinga honom till underkastelse, genom att spela på de starka känslor som relationerna i den inre kärnan en gång var uppbyggda av.

Av rädsla för att Sin och Theras förblindade inkarnationer skall förlora förståndet när sanningen kastas i deras ansikten, väljer han att klä sin berättelse i en slöja som någorlunda väl passar in i en rationell människas världssyn.

En dyster höstdag mottager Sin och Thera, var för sig, ett mycket egendomligt brev. Det saknar avsändare och består av urklippta tidningsbokstäver, som klistrats på ett blankt vitt papper utan någon form av brevhuvud. En uppmärksam rollperson känner att brevet doftar svagt av billig herrparfym. Meddelandet i brevet lyder:

"Bäste NN (rollpersonens namn). Ni svävar i stor fara. Möt mig utanför Cafe Big Apple vid dammen i Central Park, i kväll klockan 23.30. Kom ensam.
–En vän."

Främlingens berättelse

Klockan 23.30 är det tomt och ödsligt vid dammen i Central Park. Någon enstaka nattvandrare rör sig snabbt och ängsligt över den öppna platsen och försvinner snart in i mörkret under de höga träden. På de vita träbänkarna runt dammen ligger några huttrande uteliggare och sover oroligt.

Cafe Big Apple är en omfångsrik enplansbyggnad i vitt tegel, med stora mörka panoramafönster som vetter ut mot dammen. På uteserveringen har ett tunt lager av gulbruna löv lagt sig och ett svagt prasslande ljud kan höras när den kyliga höstvinden viskande viner mellan runda stålbord och nedfällda parasoll.

Innan den okände brevskrivaren ger sig till känna blir Sin och Thera varse varandras närvaro. De hinner växla några ord med varandra innan någon kommer gående mellan borden på uteserveringen. En hes mansröst säger deras respektive namn och ber dem slå sig ned vid ett av borden.

Mannen som kommer ut ur nattmörkret är klädd i en snygg men rätt sliten kostym under en brun överrock. Med sitt mörka lockiga hår, sin bruna hy och sina latinska anletssdrag ser han ut att komma någonstans från norra medelhavsområdet. Både Sin och Thera tycker att det är någonting bekant över mannen och båda får en obehaglig känsla när de sitter och lyssnar på det han säger. De märker snart att hans sansade yttre bara är en fasad, i blicken och i hans sätt att tala märks en djup och malande rädsla. Han presenterar sig som Aristaeus och säger sig vara en vän till en kvinna som känner de båda sedan gammalt. Hennes nuvarande namn är Elaine Thompson, närmare än så vill inte Aristaeus beskriva henne. Det viktiga är att hon kan hjälpa dem, och hjälp är någonting de är i mycket stort behov av just nu.

Aristaeus berättar om en man han kallar för Alex Carlyle, en gång gift med denna Elaine Thompson. Han har varit försvunnen i ett tiotal år, men kom tillbaka till New York för ungefär ett halvt år sedan. Aristaeus har aldrig mött honom efter återkomsten, *"men de som träffade honom sade att han hade förändrats totalt. Före försvinnandet var han lugn, stillsam och trist förutsägbar, men nu var han en helt annan individ: manisk, aggressiv och oberäknelig. Jag minns en vän som sade att han någ onstans djupt inne i Alex vilda blick kunde ana ett hat så starkt att han för ett ögonblick fruktade för sitt liv."* Ganska snart efter Alex återkomst började människor som umgåtts i hans och Elaines kretsar att försvinna spårlöst. Inga kroppar har någonsin blivit funna. Det har gått väldigt snabbt; idag är det inte många kvar av den gamla bekantskapskretsen. Aristaeus fruktar nu för sitt





och de båda rollpersonernas liv. Han kan inte bevisa något, men han vet att Alex finns någonstans därute och han är säker på att han bär skulden till försvinnandena. Han säger åt rollpersonerna att de måste försöka hitta Elaine Thompson, som gick under jorden för några månader sedan. Endast hon, med den kärlek hon en gång kände för sin make, kan stoppa Alex. Sista gången han såg henne levde hon tillfälligt hos en Miss Lester Moulder, i ett hyreshus på Carnaby Street 44 i Greenwich Village. Han säger också åt rollpersonerna söka efter en enögd man, som en gång lär ha varit en mycket nära vän till Alex, på en bar i Midtown vid namn Elysian Fields.

När Aristaeus har sagt det han har att säga, försöker han avbryta deras möte så fort som möjligt. Det är uppenbart att han har blivit mycket skrämd av någonting och inte alls känner sig trygg där han nu befinner sig. Innan han försvinner ut i mörkret tycker sig en rollperson som lyckas med ett UPP-slag se en tår stilla rinna nedför hans orakade kind, när han tar farväl av dem.

Elysian Fields

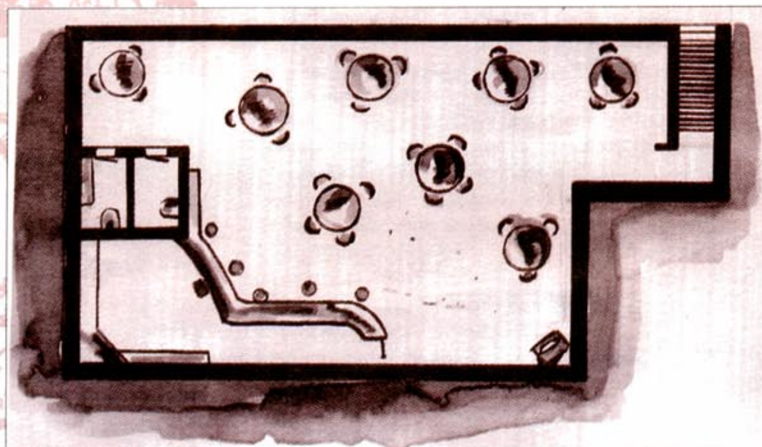
Baren Elysian Fields går att hitta i telefonkatalogen. Den ligger längs 42:a gatan, i en fönsterlös källarlokal. Under 70-talet var detta ett tillhåll för Geoffrey Sutherland, en mäktig dödsmagiker som försvann för omkring tio år sedan efter att ha försökt åkalla en inkarnation av Thaumiel. De kraftiga astrala störningar som dödsmagikerns tempel utstrålade gjorde att irrande varelser från bortom döden började söka sig till platsen, som inte längre befann sig helt i vår värld. Här återfinns framför allt Geoffreys gamla offer, som hemsöker källaren som gengångare eller levande döda. Men också flyende purgatider och enstaka Nattens Barn har dragits till denna samlingsplats för de döda. Geoffrey själv brinner i sitt purgatorium, som går att nå via ett djupt hisschakt bakom bardisken. Ibland överröstas den skvalande rockmusiken uppe i baren av hans utdragna dödsskrik och förtvivlade böner.

Från gatan ser man nedgången till baren som en murken trädörr, insprängd mellan en porrbiograf och en spritbutik. Ovanför dörren hänger en grön, sprakande neonskylt med barens namn i snirkliga bokstäver. Vanliga människor med en neutral mental balans bortrationaliserar nedgången. De måste veta vad de söker efter för att överhuvudtaget kunna se den.

Innanför dörren leder en fuktig betongtrappa ned en våning till den dunkla källaren. I ett hörn spelar en blinkande jukebox amerikansk 50- talsrock i bästa surfingstil. Tunga och obehagliga dofter som är svåra att placera blandas med stänk av svett och alkohol i en tjock tobaksdimma, som sticker i hals och ögon. Överallt i lokalen sitter obskyra typer bakom runda plastbord. De dricker öl, samtalar med varandra, spelar kort eller läser dagstidningen. De flesta bargästerna ser nästan helt mänskliga ut, förutom att många är rätt bleka och hålögda. En del har smärre visuella störningar som t ex blodfläckade kläder, otrevliga sår som vägrar läka eller extremiteter i onaturliga vinklar.

Rollpersonerna känner blickar i nacken när de rör sig genom lokalen fram mot den fläckiga bardisken. Den uppmärksamme märker att de flesta i lokalen mer eller mindre diskret verkar hålla dem under uppsikt. En rollperson med Intuition känner att någonting definitivt är fel, att de inte hör hemma här. Försök att gradvis bygga upp en hotfull stämning där rollpersonerna känner sig naket utsatta för någonting krälande och fasansfullt. Någonting som bara väntar på ett givet tecken för att kasta sig över dem och slita dem i stycken. Risken är stor att åtminstone några av bargästerna börjar göra obehagliga närmanden mot rollpersonerna. En del har förvridits i sitt eviga avund mot de levande och ser på rollpersonerna med mord i blicken, andra är immateriella och söker efter lämpliga kroppar att besätta och köra slut på.

Bartendern är en fet och uppsvullen herre i 50-årsåldern, med ett stort och fult krossår på vänstra sidan av huvudet. Han talar långsamt och sluddrande och hans blick är dimmigt frånvarande. Priserna på dryckerna i barens relativt omfattande sortiment är ungefär 50 procent av standardpriserna.



Den enögde

Genom att fråga bartendern kan rollpersonerna få reda att en enögd man ibland brukar sitta ensam vid ett bord i det bortre vänstra hörnet. Ensam med en stor öl. De gånger han dyker upp brukar han komma i skymningen och ge sig i väg strax efter midnatt.

Om rollpersonerna kommer till baren efter skymningen sitter en ensam man vid det utpekade bordet. Trots att de först inte ser så mycket av honom i dunklet ryggar de tillbaka inför mannens majestätiska utstrålning. Han är mycket reslig, har en stor slokhatt på huvudet och är klädd i en grov grå kostym och en vid slängkappa. Ansiktet är smalt och fårat och hans ena öga är överdraget av en tjock grågrumlig hinna. En rollperson

med förhöjt medvetande, magisk intuition eller schizofreni tycker sig för bråkdelen av en sekund se två väldiga fåglar, med naket svart kött och smutsgula korpögon, sitta på mannens vardera axel. Detta är Kungöraren, en mäktig och gåtfull varelse som har valt att leva med oss människor i vårt fängelse. Till synes syfteslöst har han i årtusenden vandrat över lögnens länder och med sina dunkla upplysningar blandat sig i skeenden av mer eller mindre omvälvande natur. Ingen vet vem eller vad han egentligen är. Kanske är han en av de glömda gudarna, kanske är han en människa som aldrig blev förblindad.

Finns Sin eller Thera med i sällskapet låter han rollpersonerna slå sig ned vid hans bord. Annars säger han åt dem att lämna honom ifred, med en befallande stämma som rollpersonerna måste lyda.

Mannen sitter tyst med sin öl och väntar på att rollpersonerna skall inleda samtalet. De känner sig mycket små och obetydliga i sällskap med den enögde. Ber rollpersonerna om hans namn presenterar han sig korthugget som Kungöraren. Han talar ålderdomlig engelska och kungör det han har att säga i gåtfulla formuleringar, vilket gör att han kan vara svår att förstå. Han delger dem inga upplysningar som inte är direkta svar på deras frågor. Om rollpersonerna ställer rätt frågor kan han dock, på sitt eget sätt, kungöra huvuddragen av den information som finns beskriven i äventyrets bakgrund. Han nämner aldrig någon Alex eller Elaine utan talar om Atum och Astarte. På frågan om han känner en Alex säger han t.ex att han "vet en gud vid namn Atum." Undrar Sin och Theras inkarnationer om sina roller i dramat svarar den enögde att han "känner Sin och Thera, ett syskonpar vars öde i årtusenden har varit att utnyttjas av en bortglömd fader."

Rollpersonerna undrar sannolikt vad de skall göra för att stoppa denna Alex/Atum. Den enögde förklarar att de måste välja att följa mordets väg, självmordets väg eller kärlekens väg. Det första alternativet kan tyckas som det mest självklara, men är också den svagaste av vägarna då dess uppenbara frälsning blott är en flyktig chimär. Att välja självmordets väg innebär ett evigt fängelse för den hotande fadern, men den är givetvis också den minst tilltalande av vägarna. Kärleken är den starkaste av de tre, men är också den väg som kräver mest av de som följer den.

När tystnaden lägrar sig över bordet och rollpersonerna verkar ha tömt sina frågeresurser ber han dem lämna honom. Han råder dem också att lämna Elysian Fields medans tid ännu är, då "somliga har börjat se på er med avundsfyllda blickar, som önskar död åt de som ännu lever".

Hos Miss Lester Moulder

Lester Moulder är en av Greenwich Villages äldsta magiker. Hon har vigt sin själ åt vansinnets skola och har inrett sitt tempel och magiska laboratorium i sin lägenhet, som officiellt fungerar som en psykiatrisk mottagning. Här manipulerar hon välbetalande patienter från New Yorks högre samhällsskikt och utför morbida experiment på namnlösa offer ur den vidsträckta slummen.

Carnaby Street 44 i Greenwich Village är ett risigt femvåningshus i rödbrun sten. Fasaden är sotig och sprucken. Enligt namntavlan i trapphuset skall en Lester Moulder, Leg. Psyk., bo på fjärde våningen. En sprucken betongtrappa och en trång hiss, försedd med ett rasslande järngaller, leder upp mot de högre våningarna.

På en liten mässingskylt invid en oansenlig trädörr finns Lester Moulders namn tillsammans med hennes titel. En rollperson med förhöjt medvetande, schizofreni eller sjätte sinne känner en svag olust när de ringer på dörrklockan. Dörren öppnas efter ungefär en halvminut av en underlig man iklädd en mörkblå sammetslivré. Det lockiga håret är klippt i en kort page, ansiktet är vitpudrat och på händerna har han vita silkeshandskar. Detta är en demon från bortom vansinnet som Lester bundit vid sin sida. Bortom illusionerna är han en tvådimensionell varelse med stora klotrunda ögon och väldiga käftar fyllda med krökta rovdjurständer. Han frågar om rollpersonerna har bokat tid med Miss Moulder. Har de inte gjort det, men insisterar på att få träffa henne, låter han dem komma in och vänta medan han går och hör efter med kvinnan.

Det stora väntrum som rollpersonerna kommer in i är kalt, en smula bisarrt men ändock representativt. Klassisk musik av Vivaldi spelas på ganska hög volym i rummet. Det är tapetserat i vinrött och på väggarna hänger ett flertal stora och vackra tavlor. På den högra väggen finns en tjock, grå och låst ståldörr. Den underlige mannen går ut från rummet genom en trädörr på den vänstra väggen. Direkt innanför ytterdörren finns en stor klädhängare i ett mörkt träslag. Den är sällsamt utformad med långa, knotiga taggar som sticker ut från en detaljrikt ornamenterad stam. Ornamenten föreställer en massa av nakna och omslingrade människor, som förtvivlat krälar sig upp för stammen mot klädhängarens topp, där en vacker kvinna i höftskynke står med ett vanställt gossebarn i sina magra armar.

I andra änden av rummet finns en liten soffgrupp i vinrött läder och ett lågt glasbord. På bordet finns några dagstidningar och en välfylld fruktskål.

Under väntetiden tycker sig uppmärksamma rollpersoner ibland höra obehagliga ljud genom mattan av klassisk musik. De kan höra väsanden, skrapanden, springande steg, klirrande glas och plågade skrik.

Efter cirka tio minuter kommer betjänten tillbaka. Han säger att Miss Moulder tar emot rollpersonerna och ber dem följa med honom. De leds längs en lång korridor, på båda sidor kantad av bastanta dörrar av mörkt ekträ. En rollperson med förhöjt medvetande eller en mental balans på -25 eller lägre ser att en av dörrarna står på vid gavel. Innanför finns ett litet kalt rum, med vita fönsterlösa väggar. I en tung ekstol i rummets mitt

Little Boy

En gång hade varelsen ett namn och umgicks som nära vän med både Sin och Thera i Gaias gröna skogar. Den förslavades dock av Atum och förvreds till oigenkännlighet. I dag kommer den inte ens ihåg sitt namn. Den evigt galghumoristiske Milan kallar den Little Boy på grund av dess ringa längd. Little Boy är dold som en tanig polissergeant strax under medellängd, iförd svart polisuniform. Den är blek och lätt fräknig i hyn och har ljusbrunt kortklippt hår i en bakåtkammad frisyr. Bortom illusionerna är den en knotig varelse av något som ser ut som grått och murket trä. Underliga svampliknande utväxter tränger sig ut på den taniga kroppen och från huvudet skjuter långa rotliknande tentakler ut.

PERSONLIGHET:

Uppfylld av fruktan för dess herre Atum.

ROLLSPELSTIPS:

Håll huvudet framåtböjt samtidigt som du stirrar kallt och grymt mot dina spelare. Rör inte en min. Håll en fiktiv SPAS 12:a i din vapenhand och rikta den mot dem.

RöR: 21 **EGO:** 5 **STY:** 18
KAR: 8 **TÅL:** 16 **UPP:** 20

Längd: 170 cm **Vikt:** 55 kg

Sinnen: Ser obehindrat i mörker

Kommunikation: Telepati
Förflyttning: 9 m/SR
Initiativbonus: +9
Handlingar: 4
Skadebonus: +4



Förmågor: Osårbar mot allt utom eld

Nackdelar: Dör omedelbart vid kontakt med eld (Brinner som en levande fackla)

Skadekapacitet: Irrelevant

Uthållighet: 110

Intressanta färdigheter: Gevär 20, Pistol 18, Slåss utan vapen 18, Klubbor 15, Slåss utan vapen 15, Köra personbil 10

Anfallssätt: Enligt vapen

Beväpning: Hagelgevär SPAS 12, Revolver S&W CBTM M29, Batong

Fat Man

Även varelsen som kallas Fat Man tillhörde en gång Sin och Theras kamratkrets. Den bär inte något falskt yttre i vår värld, utan föredrar en immateriell existens. För att kunna påverka något i dess omgivning behöver den dock en fysisk skepnad. Den behöver blod för att ta fysisk form. För att kunna suga åt sig den mängd den kräver måste den ha ett offer med ett öppet sår. Den behöver blod motsvarande tolv TÅL-poäng från en blödande varelse för att kunna färdigbildas. Den drar åt sig poängen med en hastighet av 2 poäng/ SR. Detta manifesteras som att blodet från ett sår samlas på en viss punkt på t ex golvet, där det bildar en växande pöl från vilken en mager människoliknande varelse av blod, muskelvävnad och svullna leder långsamt reser sig. Fat Man går inte att skada under tiden den håller på att bildas.

sitter en naken man fastspänd med kraftiga läderremmar. Den utmärglade kroppen rycker lätt i spastiska rytmer och hans rakade huvud är nedböjt mot bröstet. När rollpersonen tittar in i rummet höjer mannen huvudet och blottar ett totalt sönderslag et ansikte – svullet, missfärgat och täckt av infekterade sår. Med en grimas av smärta särar han på sina söndertrasade läppar och väser med en darrande röst: "Fuck You!". I samma ögonblick åker den tunga dörren igen med en ljudlig smäll. De övriga rollpersonerna märker ingenting.

Lesters officiella kontor ligger i andra änden av korridoren. Rummet är stort, ljust och fräscht. Här finns en soffgrupp i grått skinn, en välskött yukkapalm, ett barskåp och höga bokhyllor med gedigen psykiatrisk facklitteratur. Konsten på väggarna utgörs av grafiska blad med motiv av Salvador Dali. Bakom ett blankt skrivbord sitter Lester och väntar på rollpersonerna. Hon ser ut att vara i 30-årsåldern och är strikt klädd i en grå kostym. Ansiktet är blekt och magert och det ljusa håret är uppsatt i en stram knut mitt på huvudet.

Lester ger ett mycket sympatiskt och öppet intryck när hon går fram och skakar hand med rollpersonerna, ber dem slå sig ned och bjuder på förfriskningar. Bakom den leende masken söker hon dock intensivt i deras psyken efter deras mörkaste hemligheter och djupaste sår. Hon finner de reinkarnerade syskonen, i synnerhet Thera, som i allra högsta grad intressanta objekt. Övriga rollpersoner med ett spektakulärt förflutet eller mycket låg mental balans synas också extra i sömmarna.

Hon blir än mer intresserad av sällskapet när hon hör att de söker efter en Elaine Thompson. För ett tiotal år sedan drogs Astarte in i Lesters boning efter ett misslyckat magiskt experiment. Lester klarade inte av att hålla den psykotiska gudinnan kvar i sitt grepp, men hon har efter ett omfattande sökande lyckats utröna att den mäktiga varelsen f ortfarande finns i vår värld. Hon vet att gudinnan Astarte lever i en undangömd taklägenhet på Manhattan, under namnet Elaine Thompson.

Rollpersonerna får adressen till Elaine, som Lester säger är en av hennes gamla patienter. Hon bor längst uppe i en skyskrapa i hörnet 41:a gatan / femte avenyn. Om rollpersonerna undrar beskriver Lester Elaines tillstånd som autistiskt.

Rollpersonerna har lyckats väcka Lesters intresse för dem själva och deras relation till den varelse som går under namnet Elaine Thompson. När de har lämnat hennes mottagning skickar hon ut en tjänarvarelse för att hålla dem und er uppsikt. Hon ges fortlöpande information om rollpersonernas förehavanden och har gott om tid på sig att iordningsställa en lämplig experimentsal för deras prominenta närvaro.

En borttynande gudinna

Hörnet 41:a gatan/ femte avenyn är ett väldigt kontorskomplex i glas och stål. Skyskrapan har 50 våningar. Astartes lägenhet är det översta våningsplanet, vilket bara går att nå via brandtrapporna. Det är tomt, mörkt och ödsligt häruppe. Långa tomma korridorer med bastanta ståldörrar, som verkar leda till olika maskinrum och förråd. På en av dörrarna har en brun kartongbit, med namnet Elaine Thompson i spretig handstil, tejpats fast. Dörren är låst och ingen reagerar på eventuella bultningar. Det innebär emellertid inga större problem att dyrka upp den.

Astartes lägenhet består bara av en stor sal. Sidorna är omkring trettio meter och takhöjden ligger på ungefär fem meter. Överallt i salen står högresta människostatyer på meterhöga socklar. Många av dem är övertäckta med vita skynken. De rödbruna terrakottastatyerna är utförda i klassisk grekisk stil och föreställer vackra män och kvinnor i svepande klädedräkter. En del av dem är beväpnade med svärd och pilbågar, andra bär med sig böcker eller blommor. Omfattande sprickbildningar spänner sig kring deras smärta men synbarligen kraftfulla kroppar.

I ett hörn av salen finns en liten kokvrå. Diskbänken är täckt av smutsig disk, pizzarester och tomma Cokeburkar. En madrass med en tunn filt ligger utslängd på golvet, bredvid två stora papperspåsar fyllda med chipspåsar, jordgubbspajer, burkar med jornötssmör och annat nyttigt. På ett litet bord vid madrassen ligger några sönderlästa Vogue, tillsammans med två vältummade fotoalbum. Fotografierna i albumen föreställer Sin och Theras nuvarande inkarnationer, från cirka fem års ålder fram till för någon månad sedan. Somliga bilder är tagna på mycket långt håll, andra är kusligt nära. De två rollpersonerna kommer ihåg många av de tillf ällen som förevigats, men ingen av dem kan minnas någonting anmärkningsvärt suspekt kring situationerna.

Både på bordet och kylskåpsdörren finns ett antal små lappar, alla undertecknade av någon som heter Milan Benkic. Det är nästan bara små meddelanden av typen "Love/ Milan", men på en av lapparna står det: *"Fat Man och Little Boy har börjat röra på sig. Måste hålla mig undan ett tag. Har köpt grejor så du klarar dig någon vecka. See ya/ Milan."*

Astarte sitter gömd bakom en av statyerna. Skräcken för Atum har gjort henne vansinnig. Hon har regredierat i utvecklingen och möter rollpersonerna som ett autistiskt flickebarn i tioårsåldern. När hon återser Sin och Thera är hennes enda reaktion stilla gråt. Det hugger i bröstet när Sin och Thera möter den lilla flickan. De känner någonting inom sig, men kan inte säga vad det är.

Astarte tar inga egna initiativ. Om någon av rollpersonerna tar henne i hand kan de föra henne med sig. I bör jan måste hon ledas, men efter någon timme i rollpersonernas sällskap följer hon dem självmant under djup tystnad. Lämnar de henne i lägenheten sitter hon lugnt kvar i sin ensamhet.



Biverkningar

Atums två närmaste tjänare bevakar Astartes lägenhet dygnet runt. Dessa två var en gång kamrater med Sin och Thera, men de har förslavats av Atum och förvridits till demoniska varelser utan egen vilja. Deras primära mål är att mörda Milan, för att skära av Astartes kontakter med yttervärlden. När de ser rollpersonerna snoka kring gudinnans lägenhet, börjar de förfölja dem för att utröna rollpersonernas avsikter och delvis i hopp om att dessa ska leda dem till Milan.

Psyka rollpersonerna och låt dem ana att de är förföljda. Spela på deras paranoia. De känner sig alla iakttagna. I trängseln ute på gatorna kan någon av dem hastigt se ett likblekt ansikte som stirrar på dem och ibland tycks det som om en skraltig polisbil förföljer dem gata efter gata.

När Sin eller Thera kommer hem till det kyffe som fungerat som hans eller hennes bostad det senaste dygnet, vän tar rollpersonen en lika makaber som bisarr syn. Allt i bostadens vardagsrum eller motsvarande är nedsmetat med blod. På golvet ligger någonting som ser ut som en faun, spetsat på ett långt järnspett som styrts fast i golvet. Överkroppen tillhör en man, men mellangärde och ben är ett tvåbent klövdjurs. Från huvudet söker sig ett par jättelika svängda vädurshorn ut genom det korta och lockiga håret. Rollpersonen känner igen Aristaeus anletsdrag i det av skräck och smärta förvridna ansiktet. Trots det äckel och den fasa som sköljer över rollpersonen känner hon en malande vetskap i sitt inre att en för länge sedan mycket nära och kär vän nu är död.

Milan Benkic

Milan tillhörde också en gång kretsen kring Atum och Astarte. Under årtusendena har han lyckats hålla sig gömd för den hämnande guden, men den senaste tiden har Atums förvridna tjänare börjat komma honom på spåren. Därför har han gått under jorden och kan vara rätt svår att hitta. En rollperson med goda kontakter i New Yorks undergroundkretsar erinrar sig att en Milan Benkic sjunger i det halvkända independentbandet Dr Misantrophia. Genom att fråga sig fram på de rätta klubbarna får de veta att han har hållit sig rätt osynlig på sistone. Ingen de talar med har sett honom den senaste veckan. Någon nämner dock att Dr Misantrophias medlemmar brukar hänga på Rue Morgue – ett sjabbigt undergroundhak på East Side. Rue Morgue täcker mark- och källarplanet i ett högt, slitet stenhus längs en ödslig och nedgången bakgata. Nattetid är båda våningarna överfyllda av saligt drogade människor i svarta kläder och extrem kosmetika. Från den trånga scenen i källaren sköljer kända och okända artisters storstadssmärta över de rusiga massorna. På dagen sitter några enstaka individer utspridda på övervåningen. I källaren repar då Dr Misantrophia och en handfull andra av kvarterets musikaliska stoltheter.

Om rollpersonerna frågar sig fram hänvisas de till en av bandmedlemmarna, som sitter vid bardisken och pimplar kaffe. En spöklikt klen och blek typ, i svart läderkeps och New Yorks mest åtsmitande stretchjeans. Han blir misstänksam och öppet ogillande när rollpersonerna frågar efter Milan. Han undrar vad de vill honom. Om de inte säger något hopplöst urdumt, som t ex att de ska inkassera en skuld, ber han dem vänta och försvinner sedan ner i källaren.

Han är tillbaka efter några minuter och ber rollpersonerna följa honom. De leds ned i källaren, bakom scenen och sen genom förrådsutrymmen, loger och fikarum. Slutligen förs de in i en snålt upplyst loge, där en mager man i spretigt hår och svarta kläder sitter med ryggen mot dem och iakttar dem i en hög sminkspegel.

Detta är Milan. Med en irriterad gest viftar han i väg rollpersonernas guide och vänder sig mot dem. Han synar Sin och Thera genomträngande från topp till tå, men bryr sig knappt om de övriga. "Så ni kom till slut", säger han med blicken fäst på syskonen. "Okej, jag har det jävligt körigt just nu, men jag tror att jag är skyldig er några svar. Fråga, men gör det snabbt!"

Milan vet allt om Sin och Thera. Allt om deras sanna bakgrund och det mesta om deras olika reinkarnationer. Under fångenskapen har han nämligen fungerat som Astartes handgångne. Han har hållit henne med mat och bostad och fortlöpande gett henne nyheter om hennes förlorade barn. Allt matnyttigt ur äventyrets bakgrund, utom att Atum finns inne i Thera, går att utröna genom Milan.

Atums tjänare har skrämt Milan djupt. Därför är han mycket kortfattad i sina svar och stirrar hela tiden nervöst mot logens stängda dörr. Han ger intryck av att vilja avbryta konversationen så fort som möjligt och fly till något obskyrt gömsle. Ber rollpersonerna om hjälp är han först motsträvig och gnäller om sina egna problem. En stunds god övertalning bevekar dock hans hjärta. (Om rollpersonerna har Astarte med sig eller mutar Milan med någon form av uppåttjack smälter isen emellertid avsevärt mycket snabbare.) Han säger att han vet en kvinna som kanske kan hjälpa dem. Han kanske kan leda rollpersonerna till henne, men då måste de lita hundraprocentigt på honom. Kvinnan lever nämligen i en del av New York som inte finns med på några stadskartor. I en dekadent skuggvärld, som skapats av storstädernas drogpsykoser, kriminalitet och undertryckta smärta. Milan ska leda rollpersonerna in i Delirium, till en av de stora Drogfurstarna.



PERSONLIGHET:

Älskar sin herre över allt annat och ser Little Boy som en farlig rival i en tyst tävlan om Atums gunst.

ROLLSPELSTIPS:

Lägg armarna i kors, med dina händer på din vardera axel. Lägg överkroppen över bordet och höj den långsamt, ryckigt och ohejdbart.

RöR: 30 **EGO:** 10 **STY:** 25
KAR: 5 **TÅL:** 15 **UPP:** 14

Längd: 185 cm **Vikt:** 70 kg

Sinnen: Ser obehindrat i mörker. Känner ett blödande sår på 500 meters avstånd.

Kommunikation: Telepati

Förflyttning: 15 m/SR

Handlingar:5

Initiativbonus: +18
Skadebonus: +7
Förmågor: Skapa egen kropp ur blod, Osårbar på hela kroppen utom huvudet

Skadebonus:
4 skråmor = 1 lätt
3 lätta = 1 allvarligt
3 allvarliga = 1 dödligt
Tar bara skada på huvudet





Uthållighet: 100

Intressanta färdigheter: Slåss utan vapen 25, Undvika 20

Anfallssätt: Slag och sparkar

Atum

I Theras delirium möter syskonen en ömkligt försvagad varelse, som en gång var den så mäktige och vördade guden Atum. Han hatar och fruktar syskonen mer än allt annat och darrar av skräck bakom sin hotfulla mask när de äntrar hans kammare. Atums utseende i Theras delirium finns beskrivet i stycket Att möta en gud.

PERSONLIGHET:

Bara hat och illvilja. Det enda som existerar i hans medvetande är hämnden mot alla dem som svikit honom. För närvarande finns där emellertid ock-

Delirium

Delirium kan ses som storstädernas skugga. En självständig värld, som flyter samman med alla stora städer och växer sig allt större och starkare i takt med människornas förfall. Kanske är Delirium en döende sprutnarkomans psykotiska dröm, kanske är det alla utstötta människospillrors kollektiva smärta som skapat denna mardrömsvärld.

Milan väntar till mörkrets inbrott innan han leder rollpersonerna ut längs New Yorks bakgator. De passerar oljefat där klungor av utstötta värmer sig vid brinnande eldar. Ibland gömmer de sig för gatugäng med synliga skjutvapen, som drar förbi och sparkar på skramlande soptunnor. Ofta hör de skrik, polissirener och skottlossning. Efter ett tag blir gatorna allt mörkare och ödsligare. Prasslande löv och våta dagstidningar fångas upp av små virvelvindar, som blåser längs gatorna. Tunna dimslöjor bildas ur den sötdoftande ånga som långsamt väser upp från öppna vägbrunnar. I skuggorna längs de mörka väggfasaderna kan de ana diffusa skepnader som hastigt kilar förbi. I det gula skenet från en hög lyktstolpe ser de blek flicka i obestämbar tonårsålder. Hon är bara klädd i en svart spetsbehå och ett par åtsmitande rosa satinbyxor. Hennes armar är täckta av infekterade sår och mörka kladdiga bölder, som söker sig i slingrande mönster från hennes sönderstuckna armveck. Försöker rollpersonerna ta kontakt med henne ser hon bara på dem med sina stora ögon, som i stort sett bara är ett par gigantiska pupiller. Liknande individer uppenbarar sig med allt tätare mellanrum. De flesta är för drogade för att orka bry sig om rollpersonerna, men några få tappra sträcker fram darrande armar mot dem och väser – "Candyman?", med knappt hörbara röster.

Dimmorna lägger sig allt tätare kring rollpersonerna och skänker dem en lätt afasi, vilken gör att de börjar tappa ord. De ser hur Milan börjar förändras. Han ansikte blir utmärglat härjat och hans kropp tycks böjd och skör. I hans släpande tal anar de att tunga droger plötsligt börjar ge sig till känna och försänka honom i rusig sällhet. Med otaliga avbrott och förlorade ord förklarar han för dem att de måste hålla sig till honom hela tiden. De får inte provocera kvinnan på något sätt, utan måste hela tiden vara hennes vilja till lags.

Efter ett okänt antal gator och gränder går han ner för en slipprig källartrappa. Den leder ner i en dunkelt upplyst labyrint av vinröda draperier. Det luktar svett och rökelse. Överallt hörs viskande röster, stönanden, skratt och svagt jämmer. Bakom draperierna syns dunkla skuggfigurer röra sig. Milan leder dem en kort stund längs de korridorer som löper utmed draperierna. Vackra människor med glänsan de kroppar tittar ibland ut från några av de draperade rummen och försöker med obscena gester locka rollpersonerna till sig.

Han stannar framför ett av draperierna och ber rollpersonerna vänta. Själv går han in i rummet och kommer tillbaka efter något som känns som en evighet. Han säger att de har beviljats audiens hos miss Delilah, en av Deliriums stora Dr ogfurstar, och ber dem följa honom in.

Det lilla rummet är upplyst av en svart järnlyktstolpes mattgula sken. Enda övriga inredningen är en kolossal mängd kuddar, på vilka den groteska varelse som kallas miss Delilah vilar. Hennes nakna kropp är ett berg av blekt, glänsande och dallrande fett, som sväller ut över rummets golv. Från hennes slappa bröst går två tjocka plastslangar ut, vilka slutar i grova munstycken som två nakna män med atletiska kroppar ligger och suger på, med blickar fyllda av rus och lidelse. Hennes ansikte utgörs av rödsprängda ögon, en smal näbbliknande näsa och groteskt svartmålade läppar – allt inbäddat i en glänsande deg av fett. Hennes långa och risiga hår är utkammat över axlarna och från den halvöppna munnen sipprar flyktiga slöjor av lilafärgad rök.

Delilah ser uppfodrande på rollpersonerna när de kommer in i kammaren. Hon väntar på att de ska tala. Delilah kan svara på det mesta som rör rollpersonerna, framför allt den narkotikamissbrukande Thera. Hon vet att Atum finns i Theras eget delirium, där han sakta suger i sig hennes liv. Delilah delger gärna rollpersonerna sina delikata upplysningar. När hon gör detta märker de att hennes röst är förvånansvärt len och nästan en smula sensuell. Leende säger hon att det enda sättet att nå Atum är genom att rida på en överdos in Theras eget delirium. Hon ber därefter en av sällskapets manliga rollpersoner träda fram så att hon får se honom ordentligt. Om han vägrar knuffas han fram av Milan. Med förvånansvärd vighet rycker Delilah åt sig den stackars saten och pressar honom mot sin groteska barm. Hennes väldiga armar håller honom i ett skruvstäd. Hon smeker honom ömt över huvudet och nafsar honom lätt i örsnibbarna, därefter kastar hon tillbaka honom till de övriga med ett flickaktigt fnittrande. Om rollpersonerna anfaller Delilah straffar du dem på ett lämpligt sätt. Drogfurstinnan har total makt över åtminstone denna del av Deliriums verklighet och kan förgöra dem med en enkel gest.

Om inte rollpersonerna sjabblar bort sig är audiensen över när Delilah kastat tillbaka deras troligtvis mycket äcklade vän. Hennes fnittrande klipps av abrupt och hon lutar tillbaka sitt väldiga huvud med en uttråkad min.

Milan leder rollpersonerna upp på gatorna. Han ser nu om möjligt ännu mer tärd och blek ut än då de gick ner till Delilahs labyrint. Med sin släpande röst frågar han om hans ska leda dem till hans gömsle här i Delirium. Där kan de gömma sig medan de försöker finna Atum i Theras eget delirium.

Milans lägenhet ligger i en fem våningar högt gotiskt stenhus, med sotig och hårt beklottrad husfasad. Vanskapta gargoyler klänger längs väggarna och hotar kasta sig ut över de som vågar närma sig den höga träporten. Innanför porten finns bara en cirka femtio meter lång korridor. De gula och solkiga tapeterna har på många ställen lossnat och blottar mossiga stenväggar.



Det är varmt och luktar unket av spya, avföring och tapetklister. I andra änden av korridoren finns en murken trätrappa som slutar vid korridorens enda dörr. Innanför finns ett krypin på ett tiotal kvadratmeter, med kokvrå, tältbord, madrass och en stor bergssprängare med CD-spelare. Här finns CD-skivor, musiktidningar, några dagars mat, samt en hel del sprit och droger.

Jagade!

Atums tjänare följer rollpersonernas spår in i Delirium. De upptäcker dem när sällskapet kommer upp från Delilahs labyrint. När lämpligt tillfälle ges attackerar de dem. Om rollpersonerna beger sig till Milans lägenhet är detta ett förträffligt ställe för anfallet. Syskonen försöker droga sig in i Atums gömsle, medan de övriga gör allt de kan för att för att sky dda sig själva och sina försvarslösa vänner mot dessa mardrömsvarelser. När rolllpersonerna går in genom den höga porten kan de höra en bils plågade bromsar skrika gällt på gatan utanför. De som tittar ut känner igen den skraltiga polisbil som gör en tvär manöver och bromsar så att däcken ryker. Little Boy går helt lugnt ut ur bilen med en SPAS 12:a i säkert enhandsgrepp. Fat Man bildas ur det första blod som spills under striden. (För närmare information se avsnittet om spelledarpersoner.)

så en djup fruktan för att hans två barn ska gå mot hans planer och kanske till och med förgöra honom.

ROLLSPELSTIPS:

Använd ett halvdjupt röstläge och låt sträng. Se ned på rollpersonerna med stirrande blick och le vansinnigt.

RöR: 20 **EGO:** 18 **STY:** 24
KAR: 9 **TÅL:** 22 **UPP:** 24
UTS: 12 **UTB:** 30

Längd: Minst två huvuden högre än det längsta syskonet

Sinnen: Ser infrarött och ultraviolett.

Kommunikation: Tal (talar alla mänskliga språk) och telepati

Förflyttning: 11 m/SR

Handlingar: 4

Initiativbonus: +8

Skadebonus: +5

Skadekapacitet:
6 skråmor = 1 lätt
5 lätta = 1 allvarligt
3 allvarliga = 1 dödligt

Att möta en gud

Endast Sin och Thera kan ta sig in i Theras delirium. De måste ta en på gränsen till dödligt stark dos av något narkotiskt preparat för att kunna ta sig in. Dessutom måste de rensa sina tankar på allt annat än de själva, Atum, Astarte och sådant som hör deras sanna bakgrund till. När de tagit överdosen börjar rummet omkring dem sakta försvinna sakta i drogens starka töcken och alla ljudkällor dränks av deras egna dånande hjärtslag, som hotar spränga deras trumhinnor. Det känns som om de svävar. Deras egna tankar susar förbi i töcknet och försöker viska ohörbara saker åt dem. Hjärtslagen blir snabbt allt svagare och kan snart inte höras. De känner kalla gummibehandskade händer hänsynslöst greppa tag i deras kroppar. Någonstans hör de plågade maskiners gnisslande skrik skära genom luften. Sen kommer den svävande känslan tillbaka och handskarna släpper sitt grepp om dem. En monoton mansröst nedanför dem konstaterar kallt - "Vi förlorar dem." Därefter kan de skymta en svag ljuskälla i drogtöcknet någonstans ovanför dem, precis som solen. De känner att de sitter på ett hårt, kallt och ojämnt golv. Det är tyst, men de kan åter höra sina hjärtan slå på en hyfsat normal ljudnivå.

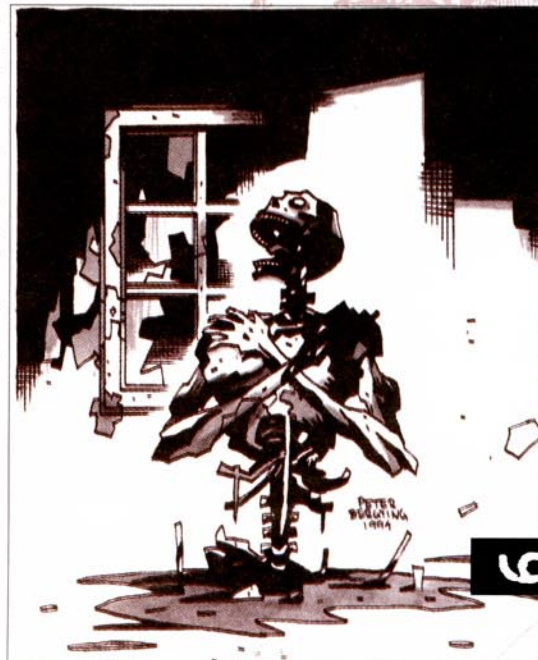
Synförmågan kommer tillbaka efter en kort stund. De sitter i ett litet betongrum utan fönster och dörrar. Ljuskällan ovanför dem är ett sprucket lysrör, som sprider ett naket sken över det kala rummet. Thera känner igen sig från sina drömmar. I mitten av rummet står mycket riktigt ett rullbord av rostfritt stål, på vilket en kropp ligger dold under ett solkigt vitt lakan.

Rollpersonerna har samma kläder och utrustning på sig som de bar när de silade sig hit. Fanns Astarte med i sällskapet uppenbarar hon sig vid deras sida som den gudinna hon en gång var. Hon är mycket vacker. Hennes bleka och spensliga kropp är knapphändigt dold under tunna vita slöjor. Det korpsvarta håret böljar ner över halva ryggen och hålls borta från det mjukt sköna ansiktet av en gyllene tiara. Hennes ögon är dock fortfarande rödgråtna och hon huttrar i frossa. Försöker rollpersonerna tala med henne ser hon bara sorgset på dem och viskar - "Atum", med darrande stämma.

Rollpersonerna kan snabbt konstatera att ingen annan finns i rummet. Går de fram till rullbordet och blottar kropp en under lakanet ändras dock dessa förhållanden drastiskt. På rullbordet ligger Theras döda kropp och stirrar oseende upp mot taket. Hela hennes kropp förutom vänster halva av ansiktet är täckt av ett omfattande rutmönster, som skurits in i hennes döda kött. Bredvid kroppen ligger en smal och smutsig dolk.

I samma ögonblick som den fasansfulla synen under lakanet blottläggs, hör de en djup stämma bakom dem säga: "Välkomna, barn. Ni är sena!" Bakom dem står Atum i all sin gräslighet. Sin och Thera ser honom som en hotfull karikatyr av en fader de vagt känner igen från sin uppväxt. Han är stor och grotesk, åtminstone två huvuden högre än den längsta av dem. Han är slafsigt klädd i en fläckig svart kostym och skrynklig vit skjorta. Den svarta slipsen har han virat runt sina väldiga händer som en strypsnara. Det grova ansiktet är fårat och orakat och det svarta, kortklippta håret hänger i en flygig snedbena. Hans stirrande ögon ser ned på Sin och Thera, med en blick som brinner av hat och vansinne. När Atum synat rollpersonerna från topp till tå, tar han åter till orda, med ett vansinnigt leende på sina spruckna läppar: "Så, mina barn, det är dags för er tillrättavisning. Sin, din syster har varit mycket olydig. Därför måste hon dö. Hon kommer aldrig att återvända från detta rum. Du får däremot gå tillbaka till dina kompisar om du gör som din far säger, annars måste tyvärr du också dö."

Om Sin väljer att lyda fadern ber Atum honom komma närmare. Han stryker sin son kärleksfullt över huvudet innan han snabbt lägger slipssnaran runt Sins hals och stryper honom. Sin förlorar medvetandet och när han vaknar till liv är han åter i vår värld, dock med fula strypmärken som aldrig vill gå bort. Om detta sker är Thera hopplöst förlorad. Hon kan inte lämna sitt delirium och döda Atum, då överdosen tog alltför mycket av hennes livskraft. Förgör de Atum frigörs dock all den kraft han sugit till sig och hon vaknar till liv efter en kortare dvala.







Uthållighet: 140

Intressanta färdigheter: Slåss obeväpnad 25, Strypsnara 20, Undvika 22

Anfallssätt: Obeväpnad eller med strypsnara.

Sagans slut

Äventyrets slut är mycket fritt. Det går inte att sia i vad rollpersonerna företar sig. Man kan inte ens förutse om de stannar i Delirium eller ej. Det finns dock tre alternativa vägar att lösa historien. Nedan presenteras huvuddragen i vart och ett av tillvägagångssätten. Exakt hur detaljerna ser ut kring alternativen är beroende på det spelargäng som plöjer genom äventyret.

Mordets väg

Rollpersonerna kan angripa Atums jag i Delirium och försöka döda honom med de tillhyggen som finns till hands. Den försvagade varelse som möter rollpersonerna är långt ifrån någon omöjlig motståndare i en direkt strid. När Atums deliriumkropp förintas exploderar lysröret i taket och rollpersonerna känner brinnande smärta när glassplittret gräver sig in i deras kroppar. Därefter vet de ingenting förrän de efter en vecka öppnar ögonen och åter befinner sig i vår verklighet, förhoppningsvis på ett sjukhus eller dylikt.

Detta är tyvärr bara en mycket temporär lösning. Mord ligger för nära Atums väsen för att han ska kunna förgöras slutgiltigt av det. I samma ögonblick som han mördas i Theras delirium börjar han återskapas i sitt tempel i Metropolis. Inom ett antal år kommer då Atum att åter söka upp sin son för att fortsätta sprida hatets och hämndens budskap i vår värld.

Självmordets väg

Genom att begå självmord kan Thera fjättra Atum i sin döda kropp, där han snart tynar bort till intet. Självmordet måste givetvis ske helt frivilligt, då det är självoffret som förgör Atum. Förekommer minsta form av tvång frigörs Atum av hennes dödsångest och återvänder till sitt tempel.

Kärlekens väg

Kärleken är den starkaste metoden av de tre. Atums väsen är blott hat, död och illvilja. Han förstår inte kärlek och ställs helt maktlös inför dess anlete. Genom att spela på den ursprungliga familjens inre relationer, kan syskonen driva Atum över existensens barriärer, in i den sanna och slutgiltiga döden.

Hur detta praktiseras rent spelmässigt är en bedömningssak för SL. Kärlek är inte det lättaste av allt att rollspela. Atum backar skrämt undan om rollpersonerna tar varandra i handen och börjar återberätta minnen från deras fagra drömmar om skogarna och faunerna. De sjunger kanske kärleksfulla sånger om Atum och Astarte, med vad de tror är ord gripna ur luften. Det visar sig dock att båda syskonen känner både ord och melodier. Är Astarte med kan även hon sångerna och stämmer in i alla de kärleksförklaringar rollpersonerna kan komma på.

Atum trängs långsamt in i ett hörn av familjens kärlek. Avbryter rollpersonerna sin behandling kastar han sig mot dem som ett vrålande vilddjur och försöker mörda dem. Fortsätter de kryper han ihop i hörnet och börjar rycka i krampliknande rörelser. Med ett vidrigt slafsande ljud spricker hans kropp upp från magen till halsen och gudens blod forsar ut på golvet framför rollpersonerna. Ur blodet formas ett halvt dussin magra armar, som greppar den vrålande Atum och börjar slita ned honom i det blodtäckta golvet. Allting går mycket snabbt. Atums vrål utbyts till fasansfulla gurglanden som snabbt övergår till tystnad. Det sista man ser av Atum är hans vänstra arm, som sträcker sig vädjande mot rollpersonerna innan den försvinner ner i blodet. Känner syskonen efter där deras far försvann finner de bara massiv betong under sina fötter.

Efter Atums försvinnande exploderar lysröret och allt fungerar precis som vid det uppvaknande som beskrivs i Mordets väg. Båda rollpersonerna är förhoppningsvis vid liv och deras far har äntligen fått frid. Men vad hände med Astarte? Vem var egentligen Milan? Skämtade Miss Delilah bara mycket grovt med den sköna rollpersonen, eller kommer hon i efterhand på att hon faktiskt är passionerat intresserad av hans fysiska närhet? Hur reagerar Lester Moulder på rollpersonernas förehavanden? Det är kanske i hennes mottagning syskonen vaknar upp, där övriga överlevande rollpersoner redan är inlåsta som försöksdjur i pansarglasburar? Tärningen är kastad för att aldrig sluta rulla.